
Número 65
275 ptas
MICRO Manía
Sólo para adictos
VIDEOCONSOLAS
JAMES BOND JR.
BUBSY, THE BOBCAT
POWER STRIKE
HAUNTING
ALIEN 3
F-15 III
ACERO Y FUEGO EN EL CIELO
CYBERRACE
PARTICIPA EN LA CARRERA HACIA EL FUTURO
ALONE IN THE DARK 2
LA MALDICIÓN CONTINÚA
CÓMO SOBREVIVIR AL COMBATE DE TU VIDA
MORTAL KOMBAT
DAY OF THE TENTACLE
GUÍA COMPLETA PARA SALVAR EL MUNDO
HOBBY PRESS
8 414090 100502 00065



CD

INVADE



FINAL FIGHT



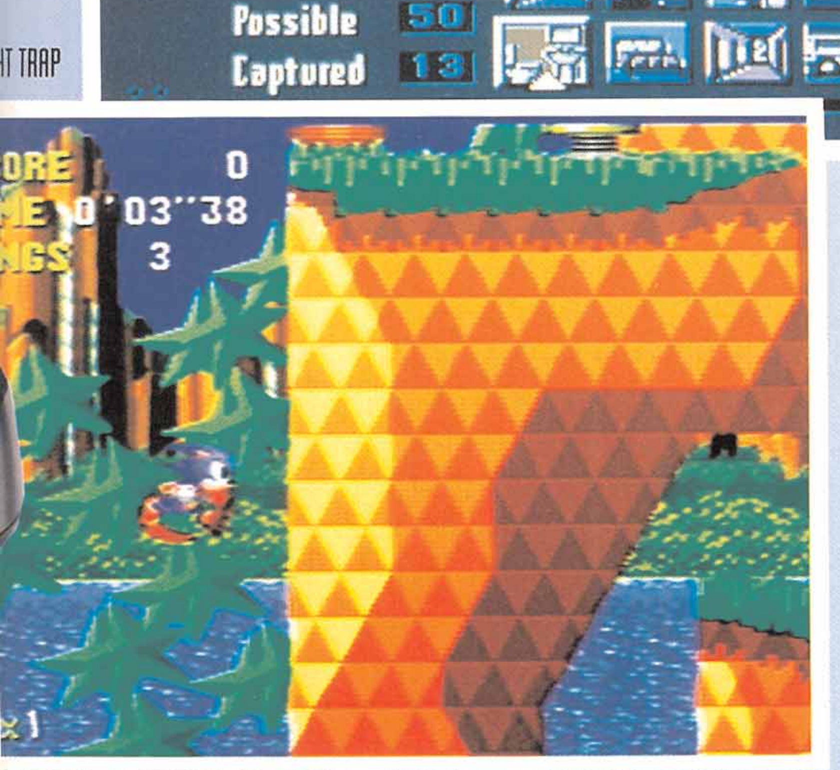
BATMAN RETURNS



NIGHT TRAP



HT TRAP



SONIC CD

00038000

SEGA MEGA-CD ROAD AVENGER

ROAD AVENGER

INCLUIDO CON TU MEGA CD

SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE

MEGA DRIVE

¡EN ESTOS TIEMPOS QUE CORREN...

...ÚNETE AL SINDICATO!

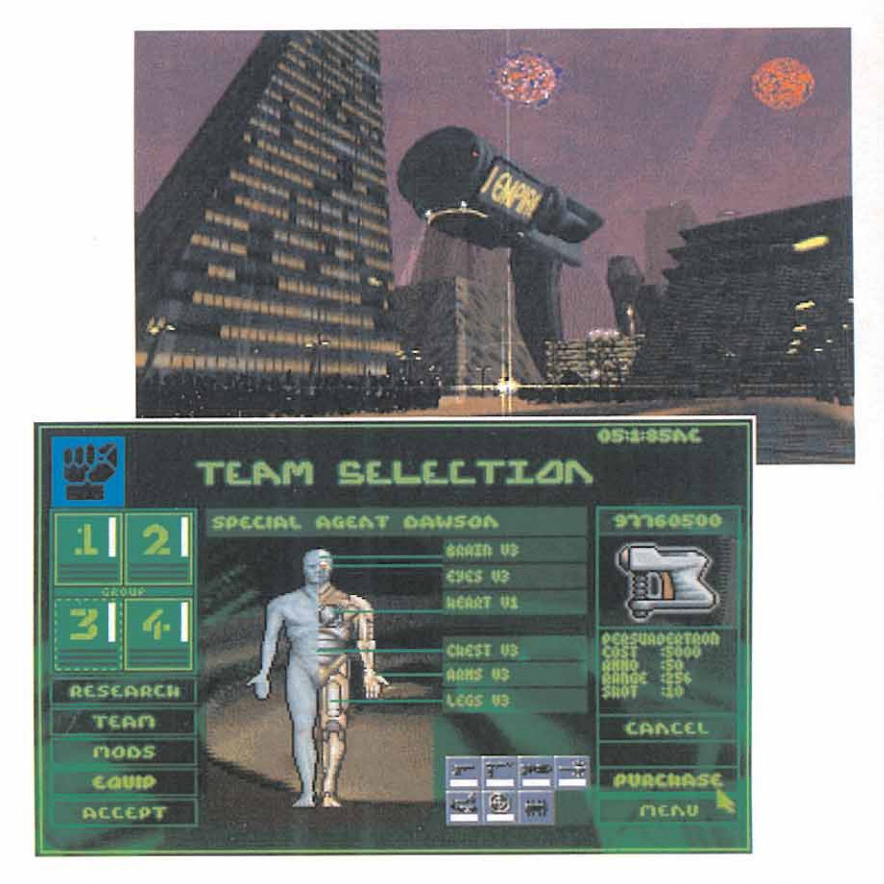
SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO

Video-Aventura

En las oscuras y revueltas ciudades del futuro, los sindicatos compiten por el control.
Pero en el futuro no hay acuerdos comerciales, ni adquisiciones ni política; únicamente la temible justicia de armas que no conocen el remordimiento.

- Controla a tu equipo de Cyborgs.
- Compite con otros ocho sindicatos por el control de más de cincuenta territorios.
- Construye y equipa a tus propios agentes Cyborg.
- Ciudades vivas con su propia infraestructura, fuerza policial y sistema de transporte.
- Efectos de sonido espectaculares y música coordinada con la acción.

Disponible en PC.







SYNDICATE™

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40

Año IX. - Nº 65 - Octubre 1993 - 275 ptas. (Incluido IVA)

SUMARIO

MICRO Manía
Sólo para adictos

Aquí estamos de nuevo puntuales a nuestra cita con un número muy especial repleto de novedades y sobretodo de mucha acción. Y nada mejor que «Mortal Kombat» para empezar con ganas. Un superprograma, ya disponible en consolas, y que muy pronto lo estará para Pc, que sus programadores os presentan en exclusiva. Seguimos a la velocidad del rayo con «CyberRace», una trepidante carrera que nos conducirá directamente hasta la meta para tomarnos un respiro con una buena aventura.

En este número, por supuesto, las encontraréis para todos los gustos: el buen sabor de Sierra en «King Quest VI», el hechizo de la ciencia ficción con «Dune II», los oscuros laberintos de «Ultima VII» o la diversión que nos espera en «Day of the Tentacle». Por cierto, hemos preparado un amplio artículo donde os explicamos cómo llegar al final de éste sorprendente programa. Hablando de sorpresas hemos reservado una muy especial: Infogrames está dando los últimos retoques a «Alone in the Dark 2» y por lo que hemos visto, y por supuesto compartimos con vosotros, les está saliendo un programa "de miedo".

Por último sólo nos queda comentaros un tema importante. Es probable que el cambio de precio de la revista os haya sorprendido, por eso queremos explicaros cuáles han sido las razones que nos han obligado a tomar esta decisión. Siempre resulta desagrable subir el precio de una publicación, -de hecho, hemos mantenido el mismo precio en los últimos tres años- y aunque os suene un poco fuerte, si tenéis en cuenta las circunstancias que rodean el mercado editorial, es una auténtica heroicidad -¿Cuántas cosas conocéis que cuesten lo mismo que hace tres años?-. Esta pequeña subida no hace más que compensar, en cierta forma, el gran incremento en el costo del papel de la revista que, como es importado, se ha visto muy afectado por la reciente caída de la peseta frente a las monedas extranjeras. Estamos seguros de que todos vosotros que cada mes nos demostráis vuestra fidelidad, sabréis comprender este cambio. Por nuestra parte prometemos seguir trabajando duro para compensaros. Hasta el próximo mes.

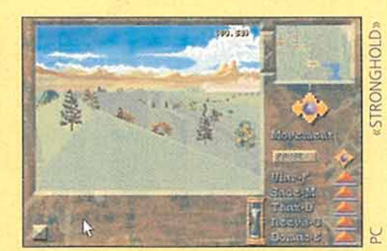
Edita HOBBY PRESS, S.A. **Presidente** María Andrino **Consejero Delegado** José I. Gómez-Centurión
Director Domingo Gómez **Subdirectora** Cristina M. Fernández **Director de Arte** Jesús Caldeiro **Diseño y Autoedición** Carmen Santamaría, Oscar López (Ayudante) **Redactor Jefe** Javier de la Guardia
Redacción Francisco J. Gutiérrez, Francisco Delgado, Susana Herrero, Oscar Santos, Enrique Ricart, José C. Romero (Traducciones) **Secretaria de Redacción** Laura González
Directora Comercial María C. Perera **Coordinación de Producción** Lola Blanco
Corresponsales Marshal Rosenthal (U.S.A.), Derek Dela Fuente (U.K.), Eva Hoogh (Alemania)
Colaboradores Toni Verdú, Fernando Herrera, Pedro J. Rodríguez, Manuel Garrido, Anselmo Trejo, Santiago Erice, Diego Gómez, Rafael Rueda, Juan J. Fernández, Antonio Dos Santos, José Dos Santos, José Cruz, Marc Steadman, Jesús Pérez, Javier Sánchez, Enrique Pérez, Pablo Fernández, Javier Rodriguez, Roberto Lorente
Redacción y Publicidad C/ De los Ciruelos, nº 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92
Imprime Altamira Ctra. Barcelona, Km.11,200 28022 Madrid Tel. 747 33 33 **Distribución** Coedis, S.A. Tel. : (93) 680 03 60 Molins de Rei (Barcelona)
Circulación controlada por **O.J.D.** Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.
MICROMANIA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Depósito legal: M-15.436-1985
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.



Nuevos lanzamientos de SSI


«CLASH OF STEEL» PC


«STRONGHOLD» PC

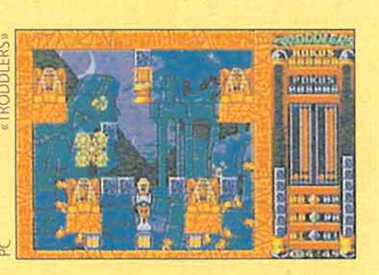
SSI tiene ya listos «Stronghold», «Clash of Steel» y «War in Russia». Los tres son juegos de estrategia y transcurren en diferentes épocas. El primero lleva el subtítulo de "simulador de reino" con lo que os podéis imaginar que va de señores feudales. «Clash of Steel» nos traslada a la Segunda Gran Guerra y nos pone al frente de los ejércitos aliado o nazi, según nuestras preferencias. «War in Russia» nos permite recrear la campaña que tantos disgustos le costó a Adolf Hitler.

Privateer: Strike Commander in Space


«PRIVATEER» PC

Este titular no es el nombre real del nuevo programa de Origin, sólo responde por «Privateer», pero es que tras él se encuentra el mismo equipo que diseño «Strike Commander». Con animaciones tan impresionantes como las de «Wing Commander» y gráficos tan espectaculares como «Strike Commander», «Privateer» es un juego en el que nos convertiremos en una especie de mercader espacial. Viajar de galaxia en galaxia nos supondrá bastantes problemas, léase piratas, contrabandistas y demás amigos de lo ajeno, que tendremos que solucionar a golpe de láser y misil fotónico. Toda una epopeya espacial de la que podremos disponer dentro de muy poco.

Troddlers hace su entrada en el PC


«TRODDLERS» PC

Tras cosechar un buen número de incondicionales en Amiga, inédito en España, «Troddlers» de Storm está ya listo para iniciar su andadura en PC. Exactamente 175 niveles serán los que necesitaremos superar para que nuestros pequeños amigos puedan regresar a su hogar.

«Troddlers» es un juego de habilidad, que comparte la filosofía de Lemmings, pero insiste en el arcade. Rapidez de reflejos, capacidad de decisión y una buena dosis de paciencia serán tus habilidades más importantes para que puedas llegar al final del programa. Y si no lo consigues tu sólo, prepárate, porque «Troddlers» posee una divertidísima opción para dos jugadores.

MEGA JUEGO

El futuro. Toda la galaxia se encuentra ocupada por las temibles fuerzas Kaladasianas. ¿Toda? No. En un pequeño reducto situado allá, según se mira al agujero negro QZX-2366 a la derecha, existe un planeta que resiste ahora y siempre al invasor. El planeta Terran. La guerra parecía que nunca iba a llegar a su fin. Pero una terrible tragedia cósmica sacudió los corazoncitos de todos los habitantes de este rincón del universo, haciendo que frenara tanta barbarie. Claro que los instintos guerreros no desaparecen de la noche a la mañana, y para intentar calmar, siquiera ligeramente, tanto ardor por la lucha, se ha llegado a un acuerdo cuyo resultado ha sido la creación de una espectacular y mortífera carrera para cuyo vencedor se ha reservado un puesto entre los más grandes héroes de todo el universo. Hablamos, por supuesto, de la Cyber Race.

CYBERDREAMS
En preparación: **PC**
Simulador


VERSIÓN EN INGLÉS

Toda la visión que tenemos desde el interior de nuestra nave nos permite ver claramente el desarrollo de la carrera que estamos librando contra nuestros enemigos.

Hay que ver el tiempo que llevábamos oyendo hablar del último proyecto de CyberDreams. Ya han pasado unos cuantos meses desde que saltó en la redacción un extraño rumor. Comenzó como algo casi imperceptible. Más o menos fue así: "¿Sabéis?, los de CyberDreams van a sacar un nuevo juego". A lo que la mayoría de la gente respondió, sin haber prestado un mínimo de atención: "Ah, vale, que bien". Es decir, que si les hubieran dicho que les habían robado los pantalones habrían reaccionado de idéntico modo. Y no penséis que tal "euforia" se debe a que todo nos de igual, ni mucho menos. Lo que ocurre, es que ya nos ha pasado más de una vez el ponernos como motos ante el anuncio de mil y un lanzamientos, para los que luego hemos tenido que esperar meses, meses y más meses, sin vislumbrar el final del túnel en el que parecían estar metidos los programadores.

Pero en CyberDreams han cumplido. Hemos tenido que esperar lo que se puede considerar como lógico y normal para poder presenciar..., ¿cómo definirlo?, un programa que reúne, a groso modo, un poco de todos los géneros, sin decantarse demasiado claramente por ninguno. Y, ¿algo así puede ser bueno?, os preguntaréis. Pues lamentamos deciros que la pregunta está mal formulada, pues lo correcto sería: "un juego así debe ser muy bueno, ¿verdad?". A lo que no podemos responder más que sí. Simple y llanamente, sí.

¡ESTO ES HOLLYWOOD!

Patrick Ketchum, productor ejecutivo de «Cyber Race» y "mandamás" de CyberDreams, dejó muy clarito, desde la fundación de la compañía, que sus planes de trabajo no incluían para nada el lanzar programa tras programa al mercado, sin preocuparse de todos y

LAS MALAS COMPAÑÍAS

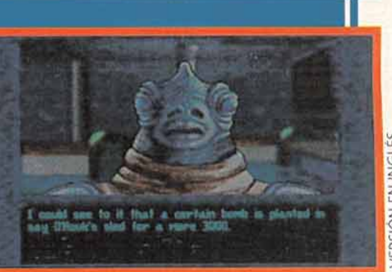
Dicen que los verdaderos negocios no se hacen en los despachos, sino con una copa en la mano y charlando amigablemente. Quizá lo último no sea del todo cierto, pero siempre es mejor tener a alguien peligroso como aliado que como rival.

La cantina es el lugar idóneo para realizar los contactos adecuados que nos solventarán más de un problema. Ya se sabe que en el amor y en la guerra todo vale y, aunque la guerra oficialmente ya no existe, esta competición es tanto o más cruenta y feroz. Los personajes que aquí encontraremos son:

FRECKLES: Un astuto saboteador. Realiza trabajos limpios y nunca le han cogido con las manos en la masa. Un buen puñado de dinero será suficiente para convencerle de que bloquee el motor de una nave rival, o deje fuera de combate a sus tripulantes.


VERSIÓN EN INGLÉS

BOOKER: De ascendencia garnesiana. Es un corredor de apuestas bastante duro a la hora de reclamar una deuda, pero que también cumple y paga religiosamente. Es capaz de aceptar cualquier oferta siempre que cobre en efectivo y, curiosamente, permite que apostemos incluso contra nosotros. El dinero todo lo puede.


VERSIÓN EN INGLÉS

TEETH: Un perfecto indeseable al que tendremos que acudir más veces de las que convendría, ya que dispone de un increíble arsenal de armas de última generación, que pueden resultar indispensables para, no sólo ganar, sino incluso sobrevivir.

KALEE: De carácter reservado y un tanto misterioso, es una espía que siempre está al tanto de todo lo que se cuece tras bastidores. Nos informará puntualmente, si pagamos bien, de cualquier dato útil para la competición.

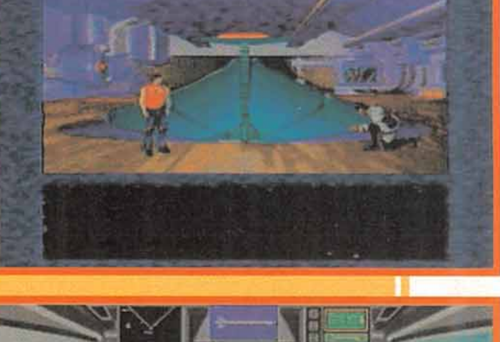


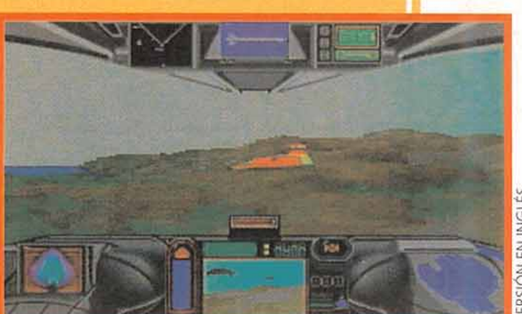
CYBERRACE
El Amo del Universo

ANTES, DURANTE Y DESPUÉS

En el juego tendremos que mantener un perfecto equilibrio entre las tres "fases" en que se divide cada carrera. Equipamiento del trineo y estrategia, carrera y análisis de resultados.

En la primera parte, lo más urgente es tomar buena nota del presupuesto disponible y hacer un uso prudente del mismo. Comprar el armamento y el equipo que se encuentra disponible: minas, cohetes, escudos, aceleradores, kits de pilotaje automático... Pero la cosa no acaba aquí, ya que ciertos personajes alienígenas pueden echarnos una mano para facilitarnos la victoria.


VERSIÓN EN INGLÉS


VERSIÓN EN INGLÉS

En la carrera en sí, es necesario tener en cuenta varios puntos: la velocidad es muy importante, así como el permanecer el mayor tiempo posible sin salirse del trazado de la pista , pero sobre todo, estar al tanto de cuales de los cinco equipos que participan en cada carrera son aliados o rivales. Gracias al radar de nuestro trineo y a los colores que identifican a las distintas naves, sabremos a quien conviene, o no, quitarse de encima con un expeditivo golpe de misil.

Por fin, al terminar cada carrera haremos balance de daños y desperfectos, revisaremos nuestra caja y volveremos a equipar el trineo para la siguiente.

LA GUERRA CONTINÚA

La carrera es dura y no apta para aficionados. Los antiguos contendientes en la guerra espacial están ahora representados por sus mejores pilotos en una lucha casi legal. Cinco son los equipos, incluyendo al nuestro, que aspiran a conseguir la victoria. Son los siguientes:

EQUIPO TERRANO. Toda explicación huelga. Pese a que el equipo está compuesto de tres miembros, tan sólo nosotros contamos para los resultados finales. Somos algo así como un vaquero solitario que debe enfrentarse a todos los peligros que le salgan al paso. En el radar aparecerá con un color azul claro.

EQUIPO ALCMAEON. En teoría aliados y amigos de Terra, son en la práctica de aquellos que se acercan al sol que más calienta. Pueden ayudarnos de vez en cuando pero no hay que fiarse demasiado. Su color en el radar es el amarillo.

EQUIPO CEREBUNO. Para decirlo castizamente, pasan de todo. Van a lo suyo y no se consideran aliados de nadie. Tan posible es que no nos hagan ni caso, como que decidan que somos un peligro y traten de eliminarnos. El radar los identifica en blanco.

EQUIPO DRUM. Aliados de los Kaladasianos. Es decir, que habrá que andarse con mucho tiento. Los Drum siempre disparan contra nosotros, por lo que lo mejor será no dejar que tomen nuestra retaguardia. Color: rojo

EQUIPO KALADASIANO. El enemigo, a secas. Con tecnología sofisticadísima y que puede fulminar a nuestro trineo en un abrir y cerrar de ojos. Serán el objetivo final a eliminar. Su color en el radar es el azul oscuro.



VERSIÓN EN INGLÉS

Los personajes que "conviven" con nosotros en esta aventura galáctica nos confunden con sus aspecto. Igual pueden tratarse de amigos que de enemigos.


VERSIÓN EN INGLÉS

La velocidad que desarrolla nuestra nave es de vértigo. Si tenemos que atravesar estrechos desfiladeros deberemos pilotar con pulso firme.

cada uno de los detalles que implica la producción de un juego como «Cyber Race», o esa otra joya llamada «Dark Seed». Y si os fijáis, entre la salida de uno y otro ha pasado más de un año.

Pero a lo que íbamos. El señor Ketchum, llevando a la práctica sus ideas, procuró rodearse, antes de que comenzara el proceso de programación, de reconocidos artistas y diseñadores cuyo trabajo fue requerido en la mismísima meca del cine, Hollywood. El nombre más sobresaliente relacionado con «Cyber Race» es el de Syd Mead, colaborador en, entre otras, «Blade Runner» y «2010». Partiendo de aquí, y si se cuenta con un buen equipo de programadores, como el de CyberDreams, los resultados pueden ser increíbles.

EL ABSURDO DE LA GUERRA

No hay guerras buenas o justas. Ni siquiera existen guerras justificables –por mucho que a algunos militares y políticos les cueste entenderlo–. Pero si, además, un conflicto bélico es capaz de provocar un cataclismo como el que ahora os relataremos, el asunto ya no tiene ni nombre. En una de las muchas escaramuzas entre Terranos y Kaladasianos, un acorazado de éstos disparó accidentalmente un rayo gravitatorio sobre una estrella local. Las consecuencias fueron devastadoras. El sol se convirtió en Supernova, sufriendo una posterior transformación en agujero negro, asolando toda forma de vida en su área limítrofe. Fue entonces cuando se decidió sustituir una confrontación directa por una competición, más o menos reglamentada. La victoria seguía siendo el único objetivo, pero al menos no existirían víctimas inocentes de la barbarie de los seres "inteligentes" y "evolucionados" del universo conocido. La Cyber Race pasó a ocupar el primer plano de interés de planetas, gobiernos y –algo lógico– tipos sin escrúpulos que ansiaban obtener fama, fortuna y poder.

Los terranos eran los más nobles en la competición, o al menos eso podemos suponer siendo los protagonistas del juego. Y en uno de ellos, Clay Shaw, cuyos planes de futuro no incluían en absoluto la participación en la carrera, se han depositado todas las esperanzas de paz y futuro de la galaxia. Sólo él podrá detener el imparable avance de los Kaladasianos, capitaneados por Mugyor, asesino de su padre y raptor de su amada. Y sólo él será capaz de hacer frente a mil y una penalidades, contando con la experta ayuda de..., todos nosotros.

MÁS VALE MAÑA CON FUERZA

Está claro que «Cyber Race» es un simulador que no basa todo su potencial en controlar mil y un dispositivos distintos de nuestro trineo, es decir, la nave con la que participa- →

CONCURSO INTERNACIONAL «STUNT ISLAND»

¡CONVIÉRTETE EN DIRECTOR DE CINE!

Ya te hemos hablado de «STUNT ISLAND», un programa que te permite crear tu propia película de vuelo, desde un ala delta a un biplano de la Primera Guerra Mundial.
Ahora MICROMANÍA y ERBE SOFTWARE te dan la oportunidad de participar en el Concurso Nacional «Stunt Island» y tener opción de ser el Ganador de la Competición Internacional, que simultáneamente se realiza en otras revistas europeas.

3º PREMIO:
Cada mes (de mayo a octubre) se elegirá un GANADOR, que obtendrá como premio: una camisa de Disney, 20.000 ptas. en juegos de ERBE (elegidos por él mismo) y opción a ser el ganador Nacional.

2º PREMIO:
GANADOR NACIONAL
Entre todos los ganadores mensuales se elegirá un Ganador Nacional que, además de representar a España en el Concurso Internacional, será premiado con una cámara de vídeo.

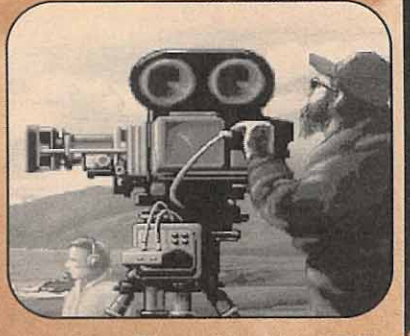


1º PREMIO:
GANADOR INTERNACIONAL
Entre todos los ganadores de los diferentes países a concurso, se elegirá el Ganador Internacional que tendrá como premio un viaje a Hollywood para 2 personas.

BASES DEL CONCURSO

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista MICROMANÍA que cumplan los siguientes requisitos:
a) Enviar la Tarjeta de Participación "CONCURSO NACIONAL «STUNT ISLAND»" que se encuentra en el interior del juego, debidamente cumplimentada, junto con la película que se presenta a concurso a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS S.A., Apdo. Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO «STUNT ISLAND».
b) Adjuntar a la Tarjeta de Participación el "Cupón Concurso «Stunt Island»" de la revista (no serán válidas fotocopias).

2.- Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el 1 de mayo y el 25 de octubre de 1993.



3.- Los trabajos presentados a concurso no se devolverán. HOBBY PRESS S.A., se reserva el derecho a publicar los trabajos enviados, por lo que el participante autoriza a los organizadores a la difusión gratuita de su trabajo.

4.- El jurado estará compuesto por Domingo Gómez (Director Editorial de HOBBY PRESS S.A.), Javier de la Guardia (Redactor Jefe de MICROMANÍA), y Ernesto F. Maquieira (Product Manager de «STUNT ISLAND», ERBE SOFTWARE).

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

CUPÓN-CONCURSO STUNT ISLAND
MICRO Manía



CYBERRACE

mos. Efectivamente será necesario tener en cuenta ciertos parámetros referentes a vuelo, armamento, etc. Pero tan importante como la simulación es el componente puramente arcade y los reflejos. Y tanto o más como los dos anteriores es el de la estrategia. Tener unos buenos contactos en el mercado negro, procurar no enfadar demasiado a ciertos tipos poderosos con nuestra actitud en la competición, o controlar adecuadamente el presupuesto que se nos ha asignado para participar son temas que habrá que, no sólo vigilar, sino dominar.

Todo ello a través de los numerosos escenarios de que consta el programa, distribuidos en catorce planetas que será necesario recorrer sorteando obstáculos, trampas, desembarazándonos de cientos de enemigos y pasándolas "canutas" la mayoría de las veces, intentando, por ejemplo, mantenernos contra viento y marea en el interior de la pista, fácilmente detectable gracias a unos postes de marca.

VERSIÓN EN INGLÉS

VERSIÓN EN INGLÉS

Y CYBERDREAMS DESTAPÓ EL TARRO DE LAS ESENCIAS

Y todo este cinematográfico argumento, esta variedad de géneros, este apoyo en artistas de renombre y este proyecto tan comentado se ha materializado en un gran juego. Un juego realizado con una técnica impecable y con unos conocimientos en materia de programación más que evidentes. Todos los aspectos del tema técnico se han cuidado con mimo: gráficos, banda sonora, digitalizaciones, animaciones...

Todo ello se puede contemplar en el monitor con la seguridad de tener ante nosotros un excelente entretenimiento. Pero llega el momento de jugar de verdad, de participar en lo que es la esencia de «Cyber Race», de entrar en la carrera. Y puede que a más de uno se le quede la boca abierta al descubrir la impresionante velocidad a la que se desarrolla la acción. Algo casi impensable hasta el mismo instante de comenzar, teniendo en cuenta que el programa está basado en el Voxel 3D. El Voxel 3D recrea en pantalla unos decorados de aspecto cuasi real, muy parecidos por ejemplo a los de «Comanche», que se han realizado a partir de datos topográficos tomados de la NASA. Se han implementado virguerías como efectos de zoom de hasta 16 aumentos que permiten observar como más de una vez creeremos estrellarnos sin remedio contra la falda de una montaña. Pero para evitar que el jugador se desquicie de los nervios, algunos controles se han dejado en manos del ordenador, como el de la altura a la que volamos. Es decir, encima nos los ponen fácil –bueno, casi–.

En definitiva, «Cyber Race» es un programa que exige tanto de nosotros, como nosotros podemos exigirle a él. Y por lo que parece, CyberDreams ya ha cumplido su parte del trato. Ahora todo queda en nuestras manos, y ya veremos si somos capaces de respetar también el pacto.

F.D.L.

ATRAVESANDO EL VIENTO

Nuestra nave no es una nave. Bueno, sí es una nave, pero el nombre por el que nos referiremos a ella es el de Trineo. Todos los participantes en la Cyber Race llevan un trineo de características más o menos similares al nuestro. Pero es realmente el vehículo Terrano el que hay que conocerse al dedillo. Sus indicadores y mandos son numerosos, pero la mayoría funcionan de modo automático, como el de la altura. Aunque conviene siempre tener en cuenta los más importantes que son:

INDICADOR DE RESISTENCIA DEL ESCUDO. El trineo va equipado con un escudo deflector que protege hasta cierto punto de los ataques rivales. Está situado en la parte inferior de la pantalla a la izquierda y nos informa de los daños recibidos.

RADAR. Situado en la parte superior izquierda, muestra como unos puntos de color a todas las naves que se encuentren en un área cercana al trineo.

INDICADOR DE POTENCIA. En la parte central izquierda, es una escala vertical que muestra la cantidad de energía disponible en las células eléctricas del trineo. Todas las armas extraen de ellas su energía, por lo que disparar supone un leve pérdida de potencia durante un breve espacio de tiempo.

BUSCADOR DE PISTA. Imprescindible. Están justo en el centro del panel de mandos y nos indica la dirección en que se encuentra la pista, si por error nos desviamos de la ruta correcta.

ESQUEMA DE ARMAMENTO. Muestra una visión esquematizada del arma seleccionada.

BLOQUEO DE OBJETIVO. Una luz roja se encenderá en la parte superior de la pantalla, si detecta que un misil se dirige hacia nosotros. El único modo de evitar con ciertas garantías de éxito estos disparos es realizar una maniobra brusca que despiste al mortífero envío de nuestros enemigos.

Además de todos éstos, podremos observar ciertos indicadores como el de piloto automático, o hacer uso de las distintas vistas de cámara que nos ofrece el juego (hasta 64 distintas). En definitiva, que si no os encontráis a gusto con este «CyberRace», con la multitud de opciones que ofrece, será por que no queréis.

92

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	90
SONIDO	90
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	90


CyberDreams no ha dejado cabos sin atar. Hasta las voces se oirán en castellano. Tanta acción a esa velocidad provocará infartos.


Es posible que a primera vista imponga excesivo respeto. Pero es como las pipas, una vez que empiezas no puedes parar.



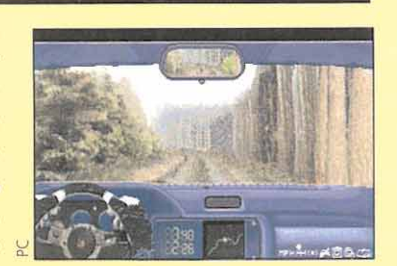
Un cortador de césped informatizado


PC

En los próximos meses se lanzará «The Lawnmower Man» para PC y CD-ROM. El programa sigue el argumento de la película aunque se permite licencias para introducir secuencias arcade. Si contamos que los programadores están dispuestos a emplear la tecnología CD al máximo «The Lawnmower Man» será uno de los lanzamientos más espectaculares del 94.

Rally: el simulador definitivo

Europress nos prepara una sorpresa: «Rally». Un simulador en el que se ha empleado el último grito en tecnología de entretenimiento. Con circuitos digitalizados combinados con texturas en 2D y polígonos en 3D, «Rally» cubre todos los recorridos del Reino Unido. También será posible escoger coche entre un Ford Escort Cosworth, un Toyota Célica, un Lancia, un Mitsubishi o un Subaru. El programa aparecerá en versiones Amiga 1200 y 4000, y PC 386.


PC

A vueltas con el cyberpunk y la estrategia

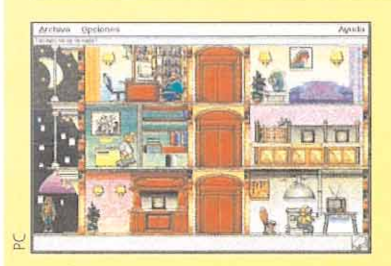

PC «DREAM WEB»



PC «CAMPAIGN 2»

Ambientado en un entorno cyberpunk, «DreamWeb» es un JDR de Empire que incluye más de 240 localizaciones junto con 80 personajes. También están a punto de lanzar la segunda parte de «Campaign», que incluirá elementos militares de última generación y un nuevo sistema jerárquico de organización de las unidades que permite el control individual de las mismas.

Locos por Windows


PC

Oval Lab S.L., es una nueva compañía de videojuegos española que tiene su sede en la ciudad condal y ha decidido dedicar sus esfuerzos a la producción de programas para Windows. Su primer lanzamiento se llamará «Al Fooly at Work», y es la historia de un empleado que se tiene que dedicar a buscar un fax por la ciudad. Algo sencillo en apariencia pero que se convertirá en una auténtica pesadilla para nuestro amigo Al.

Para pasárselo como enanos

Los niños también juegan. Lo ha dicho Electronic Arts. Y no sólo lo ha dicho sino que ha llevado a la práctica este argumento. «E.A. Kids», es el nombre genérico de una serie de divertidos juegos para los más pequeños de la casa, que incluye títulos como «Cuckoo Zoo», «Scooter and the Secret Message», «Scooter´s Magic Castle» o «Eagle Eye Misteries», por citar algunos.

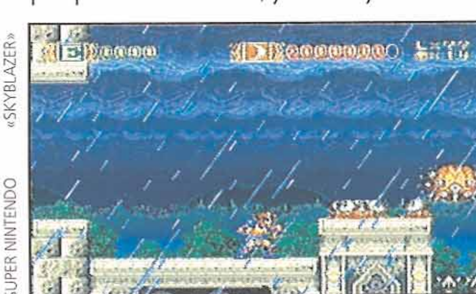
ACTUALIDAD
INTERNACIONAL

SONY PREPARA LA AVALANCHA


SUPER NINTENDO «CLIFFHANGER»

Cuando íbamos a cerrar el presente número de Micromanía, nos encontramos con la grata –y fugaz– visita que realizó a nuestra redacción Alan Welsman. Y vino con una enorme cantidad de juegos, entre los que se encontraban nombres tan impactantes como de «The Last Action Hero». Pero para no dejaros con la intriga, os comentaremos brevemente cuáles eran algunos de los demás programas que tuvimos oportunidad de visionar.

En primer lugar, la espectacular versión Super Nintendo de «Flashback». Otro cartucho que nos llamó la atención fue «Sensible Soccer». Una vez que el fútbol ha arrasado en el Amiga y el PC, viene con claras intenciones de repetir en el formato consola. Siguiendo con otro título, «Skyblazer» –obra de los creadores de «Hook»– es un trepidante arcade que promete acción a raudales y pocos, muy pocos, momentos de descanso delante de nuestras pantallas. Pero si queremos algo más relajado, lo encontramos en «Equinox», la segunda parte de «Solstice», con su extenso mapeado, su perspectiva isométrica, y sus mil y un hechizos. El ya mencionado «The Last Action Hero» y «Cliffhanger», versiones ambos de las últimas películas de dos "cachas" de la pantalla grande, Schwarzenegger y Stallone, respectivamente, fueron otro par de nombres, de sobra conocidos, que pudimos admirar en la visita de Mr. Welsman.


SUPER NINTENDO «SKYBLAZER»

Pese a que en principio, las únicas versiones que pudimos ver eran las de Super Nes, todos los juegos tienen prevista su aparición en el resto de formatos –Mega Drive, Master System, Game Boy, Nes, Game Gear–. Aún quedan más sorpresas de Sony Imagesoft para los próximos meses, pero teniendo en cuenta que los que os hemos comentado harán su aparición a partir de Noviembre, pensamos que ya tenemos ración de buenos juegos para rato, ¿o no?

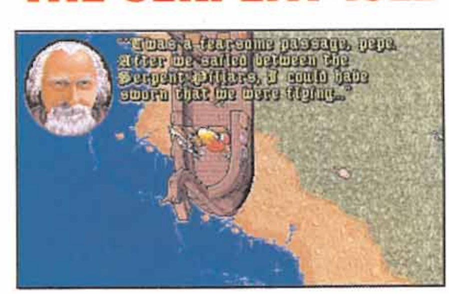
DRACULA

■ **PSYGNOSIS.**
■ En preparación: **PC, PC CD-ROM.**



Si alguno de los usuarios de PC tuvo la desgracia de perderse la genial película de Coppola, ya puede ir frotándose las manos puesto que pronto va a llegar a sus pantallas la versión informática de esa apasionante mezcla de amor y terror. El protagonista del juego, al igual que la película, es Jonathan Harker, aunque la verdadera estrella es Dracula en todas sus formas, que irán apareciendo al final de algunas fases del programa. Este terrorífico juego podría describirse como una frenética lucha sin cuartel contra todo bicho viviente, pero siempre tendréis la sensación de poder controlar a vuestro personaje. La mayor parte del tiempo la pasaréis explorando escenarios y ahuyentando murciélagos, lobos y otros engendros. Al final, si todo os sale bien, rescataréis a vuestra amada de las garras del insaciable Dracula.

ULTIMA VII: THE SERPENT ISLE



Cuando todavía resuenan los ecos del último juegazo de rol de Origin, –sí, nos estamos refiriendo a «Ultima VII»– resulta que nos llega la segunda parte de la aventura. «Ultima VII Part 2 : the Serpent Isle». Este programa traslada a nuestro "party" a una isla en donde el mal se ha refugiado tras nuestro éxito en el aventura anterior. De nuevo los creadores del juego han empleado una perspectiva aérea para mostrarnos a nuestros héroes y los cientos de lugares que tendrán que visitar. Por supuesto que este nuevo RPG posee todas las características que hacen imprescindible la serie de Ultima para los aventureros de pro: buenos gráficos, introducción al juego de carácter espectacular, sonido ambiental con una calidad impresionante y un argumento digno de una película de Hollywood.

E.C.T.S. EL SIGLO LLEGA ANTES DE TIEMPO

En los primeros días del pasado mes de septiembre tuvo lugar en Londres la edición otoñal del European Computer Trade Show. En esta feria es en donde se presentan todas las novedades de hardware y software para los próximos meses. Entre ellas destacaremos cosas como el nuevo CD 32 de Commodore o la tarjeta Reel magic de Sigma Design, en lo referente al hardware. Pero la auténtica revolución pudimos comprobar que está teniendo lugar en el mundo del software. El multimedia ya está integrado en los ordenadores de medio mundo y todas las compañías presentan productos en CD-ROM que en algunos casos parecen sacados de una película de ciencia ficción. «Rebel Assault», «Shadow Caster», «Privateer», «Alone in the Dark 2», «Inca 2: Wiracocha», «Stonekeep», «Return to Zork», «Lost in Time», «Sub Wars», «Starlord», «Jurassic Park», «T.F.X.»..., nombres tan sugerentes como estos van a volar muy alto en el 94. Muchos incluso antes.

Además las más grandes empresas de entretenimiento, Sony, Time Warner..., empiezan a hacer sus pinitos y entran con mucha fuerza en un ambiente en el que hasta ahora las compañías eran relativamente pequeñas. La fuerza de estos recién llegados está llevando la natural competitividad a niveles que hacen que los nuevos productos de los rivales de estos dinosaurios tengan una calidad realmente impresionante. La guerra acaba de empezar y por una vez parece que el principal beneficiado va a ser el usuario.

AUTUMN 93

COMO LA LIGA MISMA

Dinamic Multimedia está preparando un fulminante contraataque que puede desembocar en el gol de su vida. La conocida compañía se encuentra dando los retoques de última hora a un nuevo proyecto, de línea similar a la de su último trabajo, «PC Basket».

PCFÚTBOL

El programa en cuestión, aparecerá con el nombre de «PC Fútbol» y consiste, en pocas palabras, en una nueva base de datos con el sello Dinamic, y un emocionante y divertido simulador de fútbol. En realidad, se trata de dar una continuidad al ciclo iniciado con aquel «Simulador Profesional de Fútbol» que apareció el año pasado. Las principales diferencias estriban en las importantes mejoras que se han realizado en la base de datos, y en una visión diametralmente opuesta del juego en sí.

La base de datos ofrece multitud de interesantes opciones, dividiéndose en dos grandes apartados: "Base de Datos Interactiva" y "Seguimiento de la Liga".

En la "Base de Datos Interactiva", podremos realizar cualquier tipo de consulta sobre las dudas, curiosidades, etc. que siempre hayamos tenido acerca de clubes, jugadores, palmarés, estadísticas sobre goleadores, fichajes estrella, etc. Podremos realizar comparaciones –nada odiosas– entre los logros alcanzados por nuestro equipo y sus máximos rivales en las diez últimas ligas, observar quién es el futbolista menos deportivo de la liga española (léase con más tarjetas)...

Resumiendo, cualquier dato por extraño, interesante o anecdótico que sea, se encuentra aquí. Además, hay que reseñar un punto muy importante. En Dinamic han tenido la feliz idea de realizar una base de datos abierta, esto es, que se irá actualizando con nuevas informaciones a medida que transcurra la liga. Dicha actualización, si se cumplen las previsiones, se podrá efectuar de dos maneras: bien mediante discos de datos, bien mediante una conexión directa vía Hobbytex. No está nada mal, ¿verdad?

Conocer todos los marcadores de cada jornada va a ser algo muy sencillo con este programa.



Una falta en medio del área no es peligrosa, a no ser que suponga una tarjeta roja.



Michel Robinson será nuestro mejor asesor en esta nueva aventura futbolística de Dinamic Multimedia.

En el siguiente apartado, el "Seguimiento de la Liga", en principio el programa aparecerá con los resultados de las cuatro o cinco primeras jornadas del calendario. Vendrán ya actualizadas diversas estadísticas, se podrán consultar todos los goles, alineaciones, etc. Pero lo que más llama la atención en este punto es, sin lugar a dudas, el asesoramiento que recibe el programa por parte del fichaje estrella de Dinamic. Ni más ni menos que el conocido Michael Robinson. Gracias a unos comentarios que el exjugador del Osasuna realizará en exclusiva para Dinamic, nos enteraremos de las razones que han llevado al fracaso o al éxito a cada equipo, día a día. Lo veremos en la pantalla del TCD o Televisión Compacta Digital, un sistema que incorpora «PC Fútbol» y que permite presenciar unas animaciones de Mr. Robinson, acompañando a los comentarios en cuestión.

Por fin, la tercera parte de «PC Fútbol», consistente en el simulador propiamente dicho, nos permitirá elegir el tipo de partido a realizar (interactivo o no) y controlar todos los aspectos del club que elijamos, deportivos y financieros. Todos los datos de la base influirán en los equipos a la hora de entrar en juego pero las ligas que montemos en el simulador serán imaginarias pese a seguir el calendario real de la liga.

Como ya habréis deducido por lo que hemos contado «PC Fútbol» promete ser una pequeña joya, que puede dar el impulso definitivo a la nueva trayectoria de Dinamic Multimedia.

Nintendo anuncia cambios espectaculares en la nueva generación de máquinas de videojuego

EL PROYECTO REALIDAD DE NINTENDO

El pasado 23 de agosto Nintendo reveló en Estados Unidos sus planes de futuro, si bien estos probablemente no se conviertan en realidad hasta el año 95. La compañía japonesa anunció el establecimiento de varios acuerdos con Silicon Graphics, líder indiscutible en el mercado de la generación de imágenes. Parte de este acuerdo es que Nintendo tendrá acceso a investigaciones y desarrollos de Silicon Graphics, cuyos ordenadores han sido utilizados para crear digitalmente los efectos especiales de películas como «Terminator 2 » y «Parque Jurásico». El objetivo principal de esta colaboración tecnológica y financiara será poner a punto un verdadero y definitivo sistema de entretenimiento tridimensional doméstico basado en un microprocesador de 64 bits.

Cuando todavía no se terminan de imponer en el mercado los microprocesadores de 32 bits, Nintendo anuncia sorpresivamente las características técnicas de su futura máquina:

–Arquitectura interna de 64 bits (la mayoría de los PCs actuales son de 16 bits)
–Velocidad de proceso 100 MHz
–Microprocesador RISC multitarea
–Sonido digital calidad Compact-Disc
–Imagen de Color Real de 16 millones de colores
–Renderización de Imágenes en tiempo real

La nueva máquina tiene el nombre provisional de Proyect Reality y se espera que cumpla las espectativas de un sistema de realidad virtual doméstico. Nintendo pretende con esto saltarse una generación de máquinas de entretenimiento, superando a su competencia más directa (3DO y Sega).

Según palabras de Howard Lincoln, vicepresidente de Nintendo, "el trabajo de nuestra compañía con Silicon Graphics nos capacitará de hecho para saltarnos una generación (32 bits) e ir directos al verdadero videoentretenimiento 3D de 64 bits. El proyecto Reality de Nintendo disolverá los límites actuales del videojuego, provocando en la gente un cambio en su mentalidad y criterios de lo que un videojuego debe ser".

El precio objetivo (que no significa necesariamente que sea alcanzado) es de 250 dólares, lo cual es particularmente sorprendente si se tiene en cuenta que llevaría las "tripas" de un Silicon Graphics, cuyo precio actual del mercado oscila entre los 7.000 y los 30.000 dólares y en virtud del acuerdo alcanzado, Nintendo tendría que pagar royaltyes por la utilización de esta tecnología. El anuncio de Nintendo se produce tras un prolongado silencio en innovaciones tecnológicas que ha permitido a la competencia poner a punto proyectos como 3DO, Amiga CD32, Sega MegaCD o Atari-Jaguar.

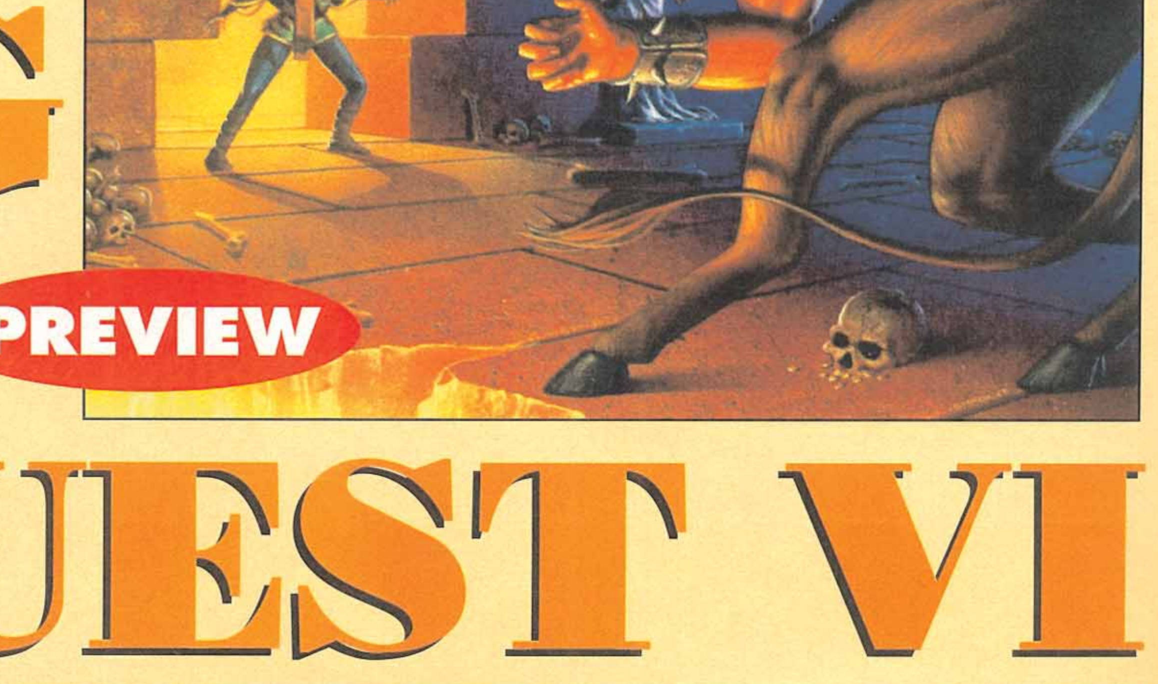
El propio Howard Lincoln, restándole importancia a los citados desarrollos, ha dicho, "nosotros no introduciremos nuevo hardware en el mercado hasta que esto no signifique una mejora sustancial y un dramático aumento de prestaciones para el consumidor". Mientras tanto, los más inmediatos rivales de Nintendo (3DO y Sega) se muestran muy escépticos ante el proyecto.

En palabras de Nick Alexander, gran jefe de Sega Europa, "ser trata de una maniobra de obstaculización. De hecho se pretende distraer la atención de objetivos tecnológicos más cercanos desarrollados por la competencia como 3D0, CD32 de Amiga o el propio MegaCD...". Alexander subraya el hecho de que, suponiendo que lo consigan, pasarán al menos dos años antes de que haya unidades de este tipo funcionando en hogares. Otras fuentes especulan con que el anuncio de Nintendo se hizo para calmar a los analistas e inversores financieros que podían estar actualmente perdiendo la confianza en el mercado de videojuego y el entretenimiento interactivo. Según Alexander, Nintendo no hace con esto más que poner en evidencia su propia debilidad en investigación y desarrollo.

Mientras tanto Mark Lewis, director europeo de Electronic Arts y uno de los mayores implicados en el desarrollo del 3DO ha dicho: "Nintendo y Silicon Graphics perciben nuestro 3DO como algo más importante que todo lo que han hecho ellos hasta ahora, y lo que yo percibo es que ellos van dos años por detrás de 3DO, que estará en el mercado a finales de año y con prácticamente todas las prestaciones que ellos van diciendo que tendrán. Y a un precio que esperamos que para el 95 se halla situado entorno a los 300 dólares".

EL MISTERIO

La magia de Sierra nos traslada, una vez más, a otro tiempo, a otra dimensión. Un fantástico universo en el que el poder del mal extiende peligrosamente su manto.

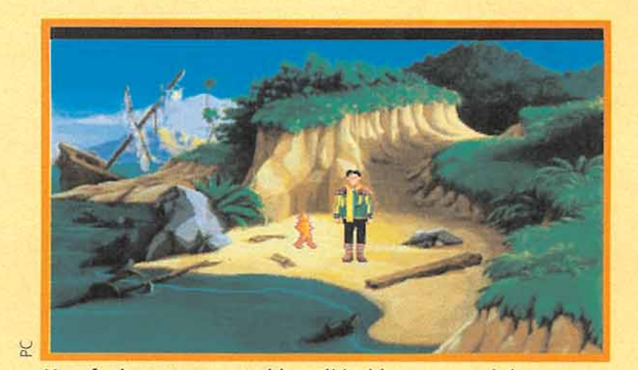


KING QUEST VI

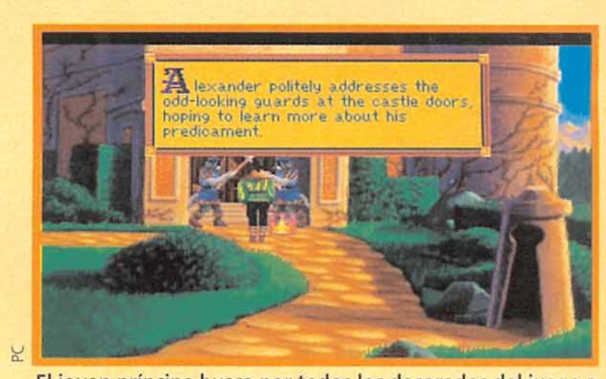
PREVIEW

HEIR TODAY, GONE TOMORROW

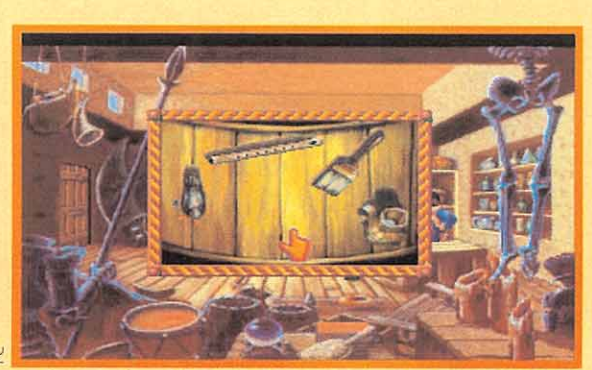
Un mundo en el que mil ojos perversos, embrujos y multitud de trampas intentan evitar que el bien triunfe. Una tierra que oscila entre los sempiternos enfrentados términos de amor y odio.
En pocas palabras, os anunciamos la inminente aparición de..., «King Quest VI». Roberta Williams nos ha preparado una aventura en la que se ha robado el protagonismo al Rey Graham y ha recogido la antorcha del desafío su hijo Alexander. ¿Estáis dispuestos a hacer un viaje alucinante a través de la imaginación?



Una furiosa tempestad hundió el barco que daba reposo a Alexander, cerrándole el camino de vuelta.



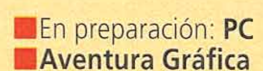
El joven príncipe busca por todos los decorados del juego a la hermosa princesa Cassima. Su búsqueda es muy dura.



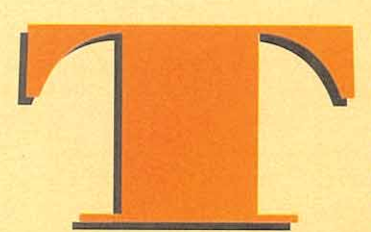
En las muchas de estancias que encontramos en «King Quest VI», descubriremos infinidad de objetos.



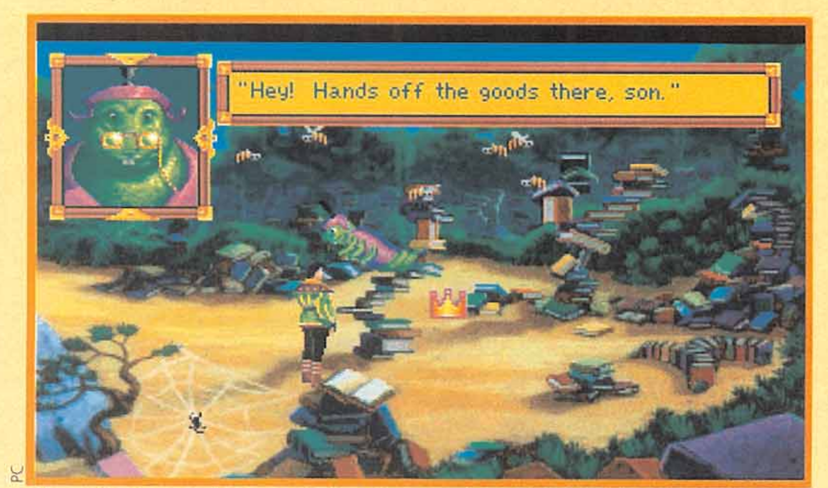
En las Islas Verdes la gente vive atemorizada. No pueden desplazarse por las insulas sin esperar un castigo.



En preparación: **PC**
Aventura Gráfica



Tras el éxito cosechado en el extranjero y la calurosa bienvenida que recibió en España la quinta entrega de la serie, Sierra nos da la oportunidad de seguir disfrutando de las aventuras de la familia real de Daventry en lo que constituye uno de los proyectos más ambiciosos de la compañía norteamericana, «King Quest VI».



Alexander, como todo buen príncipe que se precie, es el protagonista de nuestra aventura. El encierro que padece le hará más fuerte que el mal que tiene que combatir.

LA LLAMADA DEL AMOR

En esta ocasión, el protagonista de nuestra aventura es el valiente príncipe Alexander. Todos recordaréis su largo y penoso encierro en compañía de su madre, su hermana y una hermosa princesa de un lejano reino. Todos conservaréis en la memoria las penalidades que tuvo que sufrir el rey Graham para recuperar su castillo y liberar a los prisioneros de las manos del malvado Mordack. Y, por supuesto, todos tendréis presente la semilla que se plantó en el corazón de los jóvenes.

Así es, una vez a salvo, la paz y la tranquilidad volvieron a las gentes de Daventry. Los monarcas descansaban y la felicidad invadía todos los rincones. Sólo uno de los habitantes de palacio era completamente desgraciado, en su mente había un único pensamiento: la bella Cassima. Alexander estaba desesperado, necesitaba salir en busca de la muchacha cuanto antes, pero, desconocía el camino para llegar hasta ella. Afortunadamente, el espejo mágico volvió a ayudarlo y en el cristal se reflejó el rostro de su enamorada que lo llamaba tristemente. Sin pensarlo dos veces embarcó y las estrellas le mostraron el rumbo.

Una violenta tormenta hizo zozobrar el navío y los viajeros tuvieron que enfrentarse al enfurecido mar. Cuando las olas y el viento se calmaron, se pudo ver la figura de un hombre en la playa. Nuestro héroe se había salvado y se encontraba en una ex-

DE LAS ISLAS VERDES



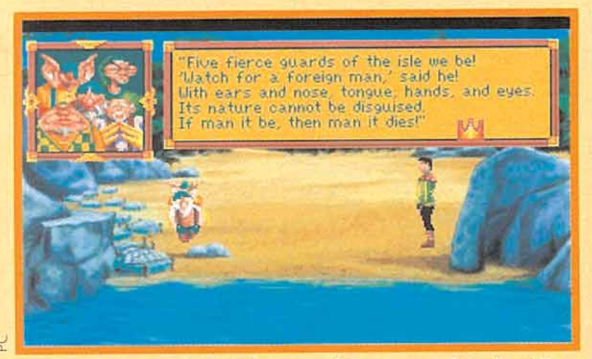


PC

Y no todo será desplazarnos por espacios abiertos y verdes. También nos esperan escenarios lúgubres.


PC

El agua es uno de los principales elementos de esta nueva aventura de Sierra. Tanto la salada como la dulce...



PC

Las pruebas que nos plantean los personajes de «King Quest VI» serán decisivas para el éxito de nuestra misión.


PC

En muchas ocasiones no nos quedará más alternativa que volver sobre nuestros pasos si queremos avanzar algo...

traña isla. Avanzó hacia el interior y divisó un enorme castillo, al que se dirigió. Tras identificarse y averiguar que era el hogar de Cassima, logró que lo recibieran. Un siniestro personaje, el Visir, le comunicó la muerte de los monarcas, el deseo de la princesa de estar sola y su futura boda con ella, además de "sugerirle" amablemente que abandonara el palacio y cejara en su intento de ver a la princesa.

Alexander notó que algo raro estaba ocurriendo y se encaminó al pueblo para obtener información de la zona y, cómo no, de qué había sucedido con la familia real. Los amables lugareños le comunicaron que había ido a parar a la Isla de la Corona y le hablaron de la existencia de, al menos, otras tres islas más, con las que convivieron en paz y armonía hasta la muerte de los monarcas. Desde entonces, la Tierra de las Islas Verdes había sufrido muchos cambios, entre los que se encontraba la absoluta prohibición de desplazarse entre ellas, y el miedo se había apoderado de las gentes. Nuestro protagonista debía resolver el misterio del archipiélago y rescatar a la joven huérfana.

Con «King Quest VI» Sierra exige de nuevo al jugador una mente muy despierta, una gran rapidez de reflejos y una lógica más que aplastante.

UN FANTÁSTICO ESCENARIO

Tras una extraordinaria presentación que nos pondrá perfectamente en antecedentes, comenzaremos nuestra andadura en la Isla de la Corona. Tras resolver una serie de acertijos y obtener los objetos necesarios, viajaremos a otras tres ínsulas llamadas Isla de las Maravillas, Isla de la Bestia e Isla de la Sagrada Montaña. Más tarde, descubriremos una quinta, la de los Místicos, que permanecerá oculta hasta un determinado momento.

Os llamarán la atención, sin duda, los increíbles lugares que visitaréis y los llamativos paisajes que se suceden en pantalla. Resulta espectacular el colorido y la gran calidad que ha obtenido Roberta Williams en todos los escenarios que incorpora «King Quest VI». Cada uno de los islotes posee sus propias particularidades de terreno, que lo hacen fácilmente identificable, e incluyen elementos muy trabajados y verdaderamente atractivos.

Los curiosos personajes que encontraremos nos facilitarán valiosos datos y utensilios que nos serán de gran ayuda o, por el contrario, representarán nuestra perdición si no logramos solventar los problemas que nos planteen. Ésta es una de las notas características de Sierra: la dificultad. Siguiendo la misma línea que en el resto de sus productos, con «King Quest VI» se nos exigirá una mente despierta, rapidez de reflejos y una lógica aplastante y, aún así, veremos las orejas al lobo, e incluso los dientes, en más de una ocasión. Básicamente, nuestra tarea consistirá en conocer los sitios que recorramos y los seres que habitan en ellos, recoger aquello que consideremos útil y, progresivamente, obtener información para desvelar el enigma de las Islas Verdes y reunirnos con la princesa.

AÚN MEJOR

Este proyecto de la compañía norteamericana parece técnicamente aún mejor que las anteriores entregas. Absolutamente todos los aspectos han sido muy cuidados. Los personajes se han elaborado a base de digitalizaciones de actores reales y los gráficos que hemos tenido la oportunidad de ver son, sencillamente, excelentes. Respecto a la banda sonora os diremos que han preparado diferentes melodías para los variados escenarios por los que nos moveremos. Chris Braymen, responsable de este apartado, ha creado innumerables efectos así como un tema original para cada uno de los protagonistas de la aventura.

En pocas palabras, «King Quest VI» constituirá un nuevo desafío para los amantes de lo imposible y una maravillosa excusa para disfrutar en castellano durante horas de lo mejor de Sierra, pues el equipo de programación de esta aventura gráfica asegura haber dado lo mejor de sí para contentar al más exigente.

S.H.R.

SOBREVIVIR ES
MORTAL

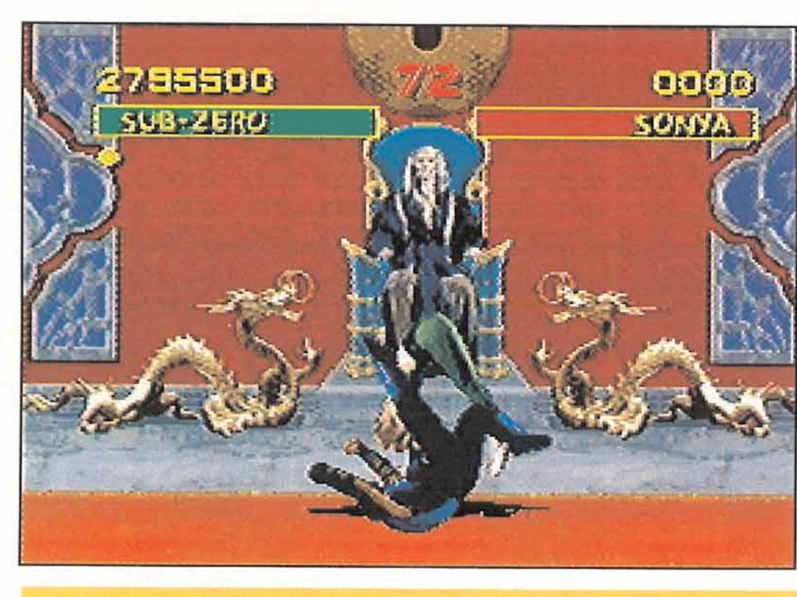
Jamás una recreativa había impresionado de tal modo a tal cantidad de público. Jamás pudimos imaginar que un programa pudiera llegar a causar semejante expectación en todo el mundo. ¿Cómo es posible que un juego de lucha -género conocido, trillado y manido como pocos-, sea capaz de provocar un revuelo de dimensiones monstruosas en el mundo del software? Para obtener una respuesta satisfactoria no bastaría toda la revista intentando dar explicaciones. Simplemente diremos un nombre, informaremos de todo lo que podamos y el resto, os lo dejaremos a vosotros. Ver es creer, jugar es creer y, sin lugar a dudas, todos creeréis en «Mortal Kombat».

- PROBE/MIDWAY/ARENA/ACCLAIM
- En preparación: PC, GAME BOY, SUPER NINTENDO
- Disponible: MEGADRIVE, MASTER SYSTEM, GAME GEAR
- ARCADE

Gran cantidad de usuarios de ordenadores y consolas suelen desconocer en buena medida todo lo que rodea al campo de las máquinas recreativas. ¿Cuál es la razón? Excelente pregunta. ¡Eso es un misterio, y no el de la esfinge! Pero existe un hecho incuestionable. Más tarde o más temprano, un enorme porcentaje de los juegos que aparecen en las recreativas, sufren una conversión a las máquinas domésticas. Quizá el ejemplo más visible haya sido, por ahora, «Street Fighter II». Y esa reseña de "por ahora", no está hecha de forma gratuita. Ni mucho menos. Hasta la fecha, quizá no ha existido otro programa de renombre que haya experimentado un proceso semejante. Pero la competencia es dura, el que no corre vuela, y el más tonto fabrica relojes, como dicen en mi tierra. Pero alejando de nuestra mente ciertas expresiones coloquiales, vayamos por el camino que nos interesa, el de «Mortal Kombat».

ARGUMENTO TOTAL...

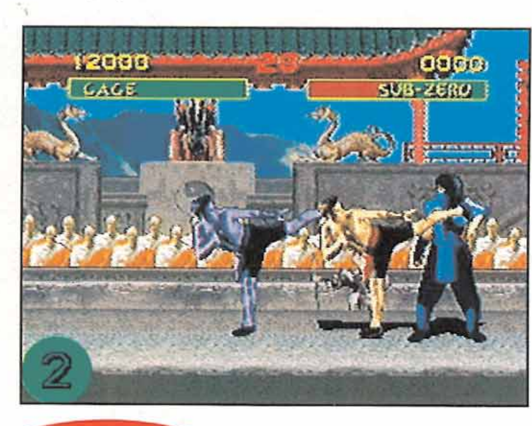
Nos encontramos ante un programa atípico en ciertos aspectos. Su violencia es inusitada, la sangre salpica la pantalla cada dos por tres, brotando a chorros de los malheridos cuerpos de los combatientes. Pero, ¿quiénes son esos luchadores? Bien, comencemos aclarando dónde y por qué luchan.



JOHNNY CAGE

El calificativo duro le viene corto. Actor especialista en películas de acción, Johnny es un luchador experto, con un exceso de confianza en sí mismo. Ya se sabe que nuestro peor enemigo podemos ser nosotros mismos.





GOLPES

1. Bola de Fuego. Johnny hace surgir de sus manos una llama, que dirige con precisión, con un simple movimiento de atrás hacia delante.

2. Golpe de la Sombra. La velocidad que Johnny consigue es tan elevada que llega a confundir a su rival creando una imagen falsa de sí.

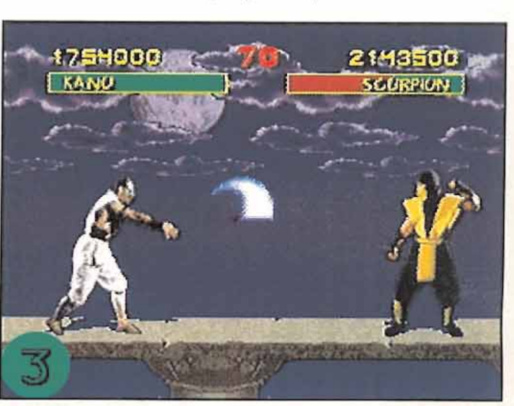
3. Golpe Abierto. Sorpresa y flexibilidad componen este ataque en el que el luchador separa totalmente sus piernas.

4. Golpe Mortal. Directo hacia donde más duele, ya nos entendéis... Una fuerte patada, que elimina cualquier posibilidad de recuperación del oponente.

KANO

La banda del Dragón Negro le considera su mejor asesino. Perseguido por la justicia de medio mundo, logró huir encontrando el refugio en el torneo, en el que no le quedó más remedio que participar.





GOLPES

1. Ataque Frontal. Es necesario estar muy cerca del rival para asestar un golpe seco con la cabeza, doblemente duro al impactar con el implante metálico que ocupa medio rostro de Kano.

2. Giro. Un ataque muy al estilo de Blanka. Kano se enrolla sobre sí mismo y lanza su cuerpo, volando a través de la pantalla.

3. Hacha Voladora. Al igual que el Ataque Frontal, cuanto más cerca mejor. Aparece un hacha que irá justo a la cabeza del contrario.

4. Golpe Mortal. Salvaje. No hay mejor palabra para definirlo. Kano atraviesa el pecho del rival y le arranca el corazón con sus propias manos.

SUB ZERO

Ninja del clan Lin Keui. Su pasado es absolutamente desconocido, a no ser por un famoso "trabajo" en el que eliminó a otro guerrero conocido como Scorpion.





GOLPES

1. Patada Deslizante. Un ataque que coge al otro luchador por sorpresa gracias a la rapidez con que es realizado. Sub Zero toma un ligero impulso y arrastra su pierna hasta impactar en el cuerpo del rival.

2. Trueno Helado. Una bola de hielo es generada mediante los conocimientos de magia de Sub Zero, que paraliza al oponente y le deja a merced de sus golpes.

3. Golpe Mortal. Similar al Trueno Helado pero mucho más potente. Congela literalmente al luchador, convirtiéndole en estatua de hielo, lista para ser hecha cubitos.

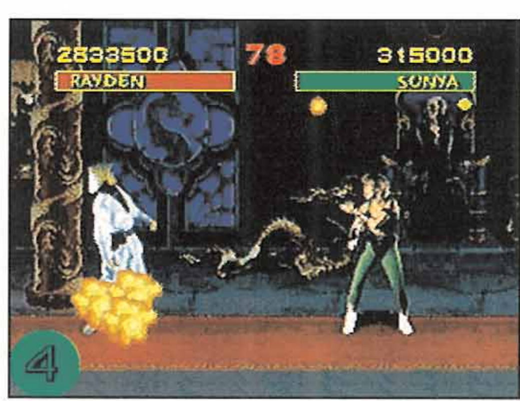
EL ÚNICO PREMIO

KOMBAT

SONYA BLADE

Teniente de la Armada de los EE.UU., experta amazona y dominadora total en una gran variedad de artes marciales. Persiguiendo a Kano llegó hasta el torneo, donde sus compañeros de armas fueron secuestrados por Tsung.





GOLPES

1. Puño Volador. De atrás a delante. Es el movimiento que Sonya usa para cruzar la pantalla hasta impactar su puño en el rostro del enemigo.
2. Onda de Energía. La concentración que es capaz de adquirir Sonya le permite lanzar una onda que deja al rival conmocionado.
3. Tijera. La agilidad de esta mujer no sólo es capaz de paralizar al contrario, sino que posibilita que efectúe una presa con sus piernas, lanzando al luchador a gran distancia y con tremenda fuerza.
4. Golpe Mortal. Bautizado por Sonya como el Beso de la Muerte, hace llegar hasta su enemigo, soplando, una pequeña luz que le envolverá en llamas.

RAYDEN

Es un ser de leyenda, en el sentido más estricto. Se le considera la encarnación de la deidad del trueno. Su forma humana es sólo temporal, exclusivamente asumida para entrar en la competición.





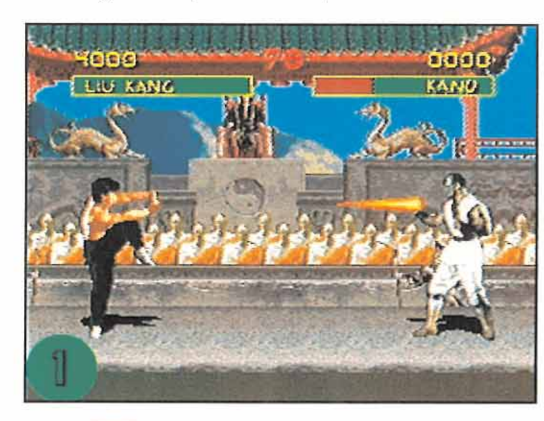
GOLPES

1. Trueno Luminoso. Una descarga energética sale de las yemas de sus dedos. Teniendo en cuenta que es el dios del trueno, para él es un juego efectuar este ataque.
2. Torpedo. Rápido y muy efectivo. Un corto vuelo con las manos por delante arrastra al contrario hasta el final del escenario, dejándole K.O.
3. Teleportación. Rayden desaparece en medio de una luz cegadora, apareciendo en la espalda del rival para "saludarle" por sorpresa.
4. Golpe Mortal. El Rayo Asesino, entra por la boca del enemigo e invade su cuerpo, quemando los órganos internos y provocando un doloroso final.

LIU KANG

Antiguo miembro de la sociedad Lotus, abandonó todo para aceptar la disciplina shaolin. Antes luchaba por dinero. Ahora lo hace por honor y para vengar el asesinato del antiguo campeón shaolin, a manos de Goro.





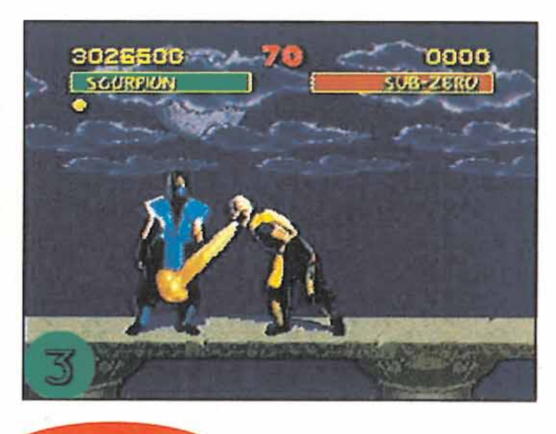
GOLPES

1. Bola de Fuego. Muy parecida a la de Johnny Cage, y que Liu Kang ejecuta con suma maestría y sencillez.
2. Patada Voladora. Un genial golpe aprendido de sus compañeros los monjes shaolins. Liu Kang impulsa su cuerpo a una velocidad pasmosa, atravesando la pantalla y golpeando contundentemente al enemigo en el pecho.
3. Golpe Mortal. Un giro portentoso de 360 grados, seguido de una presa con las piernas y un golpe que manda a las nubes al rival, dejando caer su cuerpo pesadamente sobre el suelo.

SCORPION

Misterioso, desconocido y temible. Reencarnación de un ninja que fue asesinado por Sub Zero, su única motivación al competir en el torneo es la pura y simple venganza





GOLPES

1. Ataque del Garfio. Scorpion esconde bajo sus ropajes una cuerda, a cuyo extremo lleva atado un garfio, que lanza a gran velocidad, atrapando al rival que queda conmocionado durante un tiempo, y a su total merced.
2. Teletransporte. Una ágil combinación de movimientos traslada a Scorpion a la espalda del rival que, sorprendido, no puede evitar ser golpeado por el puño del personaje.
3. Golpe Mortal. Espectacular como pocos y puede que hasta un poco gracioso. Tras noquear al enemigo, se despoja de su cara, exhalando desde la calavera un abrasador aliento que consume al luchador.

MEGA DRIVE VS. GAME BOY

No, no. Es una broma. No pretendemos comparar en absoluto ambas versiones –sería bastante estúpido, por otra parte–. Nuestra única intención es hacer un pequeño recordatorio de algo que ya pudisteis contemplar hace un par de números en la revista. La dieciséis bits de Sega pasó el examen con una puntuación más que notable. Sus principales bazas eran la velocidad de movimientos y la posibilidad de elegir –opción a agradecer muy mucho– entre combates sangrientos, o no.

De la portátil de Nintendo nos sorprendió, simplemente, que fuera posible introducir semejante juego en un pequeño cartucho como los de Game Boy. Las digitalizaciones de los personajes estaban muy bien realizadas, para una pantalla monocroma, y se movían con una limpieza pocas veces vista. Quizá le fallaba un poco el asunto de los mandos pero, ¡caramba!, no se puede tener todo.

La localización geográfica no es importante. El acontecimiento, sí. El torneo Shaolin de artes marciales era considerado por todos los maestros como la meta final de cualquier luchador. Ser invitado a participar en él, optando a la victoria final, era el máximo honor al que aspirar..., en tiempos lejanos. La aparición de un siniestro personaje vino a desestabilizar el normal desarrollo de la competición. Logrando abatir a todos sus rivales, consiguió reunir un poder increíble, llegando a convertirse en amo y señor del torneo. Su nombre era Shang Tsung, y el tributo que exigía a los perdedores era terrible!. Debían entregar no sólo su honor, también su alma.

Shang Tsung tenía su brazo derecho en Goro, criatura extraterrestre de descomunal fuerza física e inusitada maldad. Desde entonces, ha pasado mucho tiempo. Pero hoy, siete luchadores han decidido acabar con el oscuro poder de Tsung: Sonya Blade, militar estadounidense; Liu Kang, monje shaolin; Kano, asesino del clan del Dragón Negro; Johnny Cage, actor; Rayden, encarnación de una vieja deidad; Sub-Zero, asesino del clan del Lin Kuei, y Scorpion, encarnación de un antiguo guerrero ninja. No se conocen entre sí, no se tienen ningún afecto, pero les une un deseo común, eliminar a Shang Tsung. Lucharán para llegar a la confrontación final, y saben que sólo llegará uno, pero no les importa en absoluto.

...ACCIÓN TOTAL

«Mortal Kombat» ofrece mucho para ser un juego de ordenador. Más de lo que estamos acostumbrados. Desde la grabación en vídeo con actores reales y la posterior digitalización de las imágenes

→



para crear los personajes, hasta la enorme variedad de golpes que cada uno es capaz de realizar, pasando por la excelente banda sonora, la precisión y rapidez en los movimientos y animaciones, etc. Su componente de violencia es grande. Pero no más que la versión arcade original de la máquina. Se levantan muchas voces protestando ante la crudeza de algunos juegos, pero es lo que tiene éxito y reclama el público. Y al fin y al cabo, que cualquiera de nosotros disfrute atizando mamporros ante un monitor, no significa que al terminar una partida nos dediquemos a repartir golpes a la gente que pasee por la calle. Sin embargo, resulta impresionante observar como los luchadores son capaces de destrozar sin piedad a sus oponentes. Golpes especiales y brutales, defensas eficaces pero simples y una jugabilidad exagerada hacen de «Mortal Kombat» un ejemplo de lo que debe ser un buen arcade.

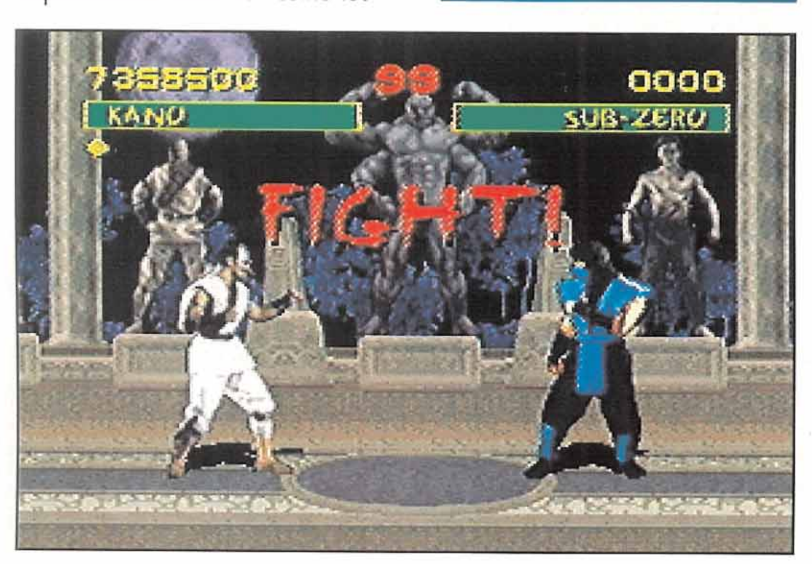
Las distintas versiones no difieren en exceso del programa. Pero datos como el de que la realizada para compatibles se base en la recreativa, mientras que en las demás se hayan efectuado ligeras modificaciones, puede dar que pensar. Sin embargo no queremos adentrarnos en terreno resbaladizo. Puede no pasar de simple anécdota. Pese a ello, no podemos evitar el maravillarnos al contemplar la fidelidad con la recreativa y la sensacional calidad global.

Programas como éste, que ofrecen tanto sin pedir casi nada, no son muy frecuentes. Noviembre ha sido la fecha elegida para la presentación oficial en sociedad de la versión PC. Esperamos ser capaces de poseer la paciencia necesaria, sabiendo que ya se planea la segunda parte.

FDL

VERSIÓN GAME GEAR

El fenómeno «Mortal Kombat» no ha querido quedarse fuera de la portátil de Sega. Su versión es de lo mejor que hemos visto hasta el momento. Las diferencias con respecto a las versiones para equipos más potentes no son muchas y además poco significativas. En primer lugar destacar que los combates se desarrollarán en dos escenarios. Lo segundo, que el número de luchadores ha quedado reducido a seis, perdiendo del original a Kano. Y por último, algunos movimientos se han visto suprimidos del cartel de cada personaje. Desde que nosotros pulsamos el pad hasta que vemos la acción elegida en pantalla, pasan unas décimas que hacen que el desarrollo se vea ligeramente interrumpido de vez en cuando, especialmente cuando ambos contendientes realizan movimientos al mismo tiempo. La melodía ambienta perfectamente el cartucho en un ambiente típicamente oriental. En fin, que no le falta prácticamente de nada.



VERSIÓN MASTER SYSTEM

Las diferencias con la de Game Gear son prácticamente nulas. En el único aspecto en el que la diferencia se hace notar es en los movimientos. Son mucho más rápidos y suaves, y el citado retraso entre nuestras órdenes y el resultado en pantalla, no existe. Sin embargo, y al igual que en el de la portátil, los escenarios son sólo dos, y los luchadores siguen reducidos a seis. Por lo demás, un cartucho clavado al de Game Gear.

Los sonidos siguen siendo igual de buenos, a los que no se les ha incorporado nada nuevo. Los gráficos son calcados, es decir, gran calidad gracias a las digitalizaciones de personajes y de escenarios. Pero sin duda alguna lo que destaca por encima de todo es la alta adicción que conlleva el "echar unas partiditas", y más aún si estamos en la compañía de algún amiguete, con el que podremos rivalizar para ver quién es el mejor. El grado de dificultad es variable, aunque os podemos asegurar desde un principio que en el modo fácil las cosas son bastante complicadas.

ENTREVISTA

ADRIAN CURRY

JEFE DE PROGRAMACIÓN DE PROBE

Llevamos ya cierto tiempo hablar de esa sensación que se llama «Mortal Kombat» y, después de arrasar en los salones recreativos de toda España, ahora llega con las mismas intenciones a las pantallas de los ordenadores. Por ello, no sería justo hablar de estas nuevas versiones para PC y Amiga sin mencionar a su equipo de programación, Probe, ni entrevistar a uno de sus más destacados miembros, Adrian Curry, director de programación. A continuación, este maestro del videojuego nos explicará todos los pormenores de una de las conversiones más difíciles, y al mismo tiempo prometedoras, de los últimos años.

MICROMANÍA: Habéis convertido tanto la versión para consola como para ordenador de este juego. ¿Os planteó algún problema especial esta última?

ADRIAN CURRY: *La versión de PC se ha hecho de una forma diferente a las demás. Para la de consola estudiamos previamente la versión de máquina recreativa y decidimos entre los programadores y productores la mejor forma de convertirla a ese formato. En el caso de la versión para PC, conseguimos una lista de los códigos de la fuente de la recreativa y de esa forma pudimos trabajar con los gráficos de ésta. Luego convertimos el programa línea por línea a un ensamblador de PC, y allí donde los comandos eran diferentes tuvimos que elaborar distintas rutinas para hacer que todo funcionara. La más fiel de todas las versiones, incluidas las de consola, es la de PC.*

M.M.: ¿Veremos todos los movimientos y golpes sanguinarios en las dos versiones para ordenador? ¿Resultarán éstas más parecidas a la de Mega Drive que a la de Super Nintendo?

A.C.: *Tenemos dos máquinas recreativas para hacer todas nuestras labores de investigación y conocemos todos los entresijos del juego. Tanto en PC como en Amiga tendremos todos los movimientos y golpes sanguinarios, además de la propia sangre. Siempre hemos tenido plena libertad para decidir lo violento y sangriento que debía ser el juego. Ahora existe una cierta preocupación por los juegos demasiado violentos, pero el público espera que «Mortal Kombat» sea en este aspecto idéntico a la versión de recreativa. En cuanto a su parecido con la versión de Mega Drive, debo decir que es la más similar a las de ordenador.*

M.M.: ¿Se han trasladado todos o la mayoría de los gráficos de la consola a los ordenadores?

A.C.: *La versión para PC los ha reproducido de la recreativa, aunque tuvimos que reducir las proporciones y alterar el colorido de las imágenes. La versión de Amiga ha adoptado los gráficos de los formatos de consola.*

M.M.: Hemos oído hablar de que se han utilizado actores en la programación del juego. ¿Habéis utilizado algún material adicional en este aspecto?

A.C.: *El único que hemos empleado en las versiones de ordenador es el historial de cada luchador. Hay también algunas secuencias digitalizadas que muestran los movimientos de los jugadores. Las versiones de consola sólo utilizaban unas instantáneas fijas para explicarlos.*

M.M.: ¿Qué diferencias puede ofrecer «Mortal Kombat» con respecto a «Street Fighter», «World Heroes», «Fatal Fury»?

A.C.: *Una de las mejores cualidades de Pit Fighter era su gran realismo, puesto que empleaba gráficos digitalizados, pero tenía algunos aspectos que confundían al jugador e impedían que éste se identificara a largo plazo con el juego. En Mortal Kombat rayan a la misma altura los gráficos digitalizados y el desarrollo del juego, especialmente los puñetazos rápidos y todos esos movimientos especiales que crean una sensación real de lucha. Además de todos los golpes habituales, tenemos todos los movimientos mortíferos y armas especiales, ya que los niños exigen un poco de fantasía adicional. Pero, decididamente, son los gráficos digitalizados y el cautivador argumento los que dan el toque de distinción a este juego.*

M.M.: En cuanto a la programación, ¿cuál fue la tarea más complicada en PC? ¿Empleasteis mucho tiempo en elaborar las rutinas del joystick?

A.C.: *El aspecto más difícil fue el ajuste de la velocidad.*

M.M.: ¿Fue una ardua tarea la programación de las versiones de ordenador, o simplemente se trató de una conversión rutinaria? ¿Recibisteis instrucciones específicas de manteneros lo más fieles posible a la versión de recreativa?

A.C.: *En lo que respecta a la versión para PC, nunca nos hemos propuesto hacer una conversión en el sentido estricto de la palabra. Es extraño porque hay que trasladar todo el juego y eso hace que no tenga un buen aspecto hasta que se ha completado. No existen unas fases determinadas de programación, sino que sólo se pueden comprobar los resultados al final de todo el proceso. Normalmente, lo más conveniente es mostrar el juego en última instancia, puesto que si lo ven al principio y no les gusta surgirían malentendidos. Hay que recordar que sus imágenes aparecen en un televisor y un PC, y esa es una razón añadida para no mostrarlo hasta el final. Si en ese momento se recibe alguna crítica, resulta mucho más constructiva, y si podemos hacer lo que piden teniendo en cuenta las limitaciones del PC y del Amiga, lo hacemos sin dudar. En las primeras etapas siempre harían críticas, pero al final sabemos que vamos a poder perfeccionarlo todo.*



«La versión para PC es la más fiel a la recreativa»

M.M.: Por último, ¿cuánto tiempo os llevó la conversión a los ordenadores? ¿Tenéis pensado lanzar alguna otra versión en Amiga CD, 3DO, etc?

A.C.: *Llevamos seis meses trabajando en ello. Una de las razones por las que ya hemos completado las versiones para ordenador es que solemos trabajar deprisa. Normalmente estamos vinculados a los juegos de consola y somos unos de los mayores programadores de Europa para este formato. En este momento la única conversión que estamos haciendo es la del Mega CD.*

M.M.: ¿Por qué no lanzasteis todos vuestros juegos en el "Mortal Monday"?

A.C.: *¡Porque no estaban acabadas todas las versiones! La de Mega Drive tardó seis meses en completarse, pero las de ordenador nos llevaron sólo ocho semanas.*

M.M.: ¿Temisteis que os prohibieran el juego?

A.C.: *No, si se observa algunos juegos como «Night Trap», que tiene tanta publicidad en su contra, se llega a la conclusión de que todo eso son habladurías. En última instancia, son los padres los que deben decidir.*

M.M.: ¿Habrá una segunda parte de «Mortal Kombat»?

A.C.: *Sí, «Mortal Kombat II» saldrá el año que viene.*

DDF/JCR

Si tienes un ordenador PC te ofrece PCBASKET

DINAMIC MULTIMEDIA



Revive los Play-Offs'93 con el programa de baloncesto más completo para ordenarores PC y compatibles

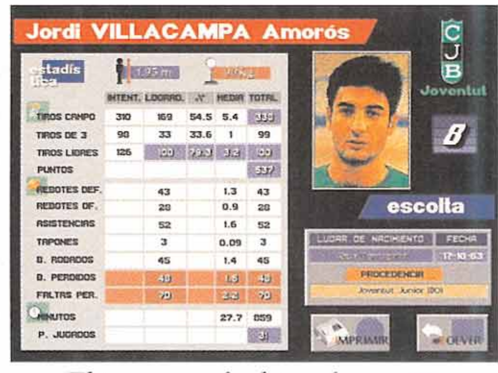


PC BASKET *requiere PC 286 (AT) o superior con 640K de memoria RAM, tarjeta gráfica VGA, disco duro y disquetera 3.5" de alta densidad.*

Incluye disquete 3.5" HD con 3 megas de programa, datos, digitalizaciones, sonidos y músicas.



Elige equipo entre los 8 mejores de los Play-Offs '93.



El programa facilita información detallada de todos los jugadores y entrenadores en 88 fichas gráficas.



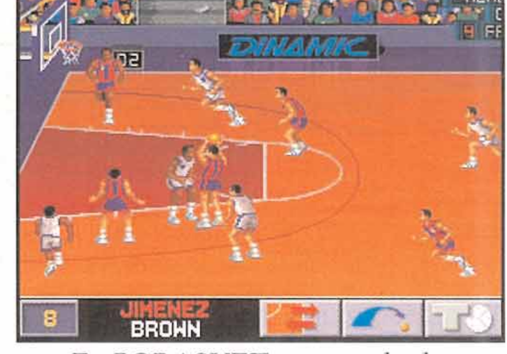
Compara los palmarés de los equipos, tienes hasta 56 posibilidades diferentes.



Revive los Play-Offs '93 por el título. Consigue que tu equipo gane en cuartos de final, semifinales y final.



Selecciona quinteto inicial, cambia jugadores, pide tiempos muertos, elige jugada...



En PCBASKET tomas todas las decisiones, los partidos son interactivos y tú el entrenador de tu equipo favorito.

Solicita PCBASKET (1.995.-Ptas) enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Si deseo recibir PCBASKET en el domicilio que les indico.
P.V.P. 1.995.- (+255 ptas. de gastos de envio)

Nombre..

Apellidos..

Dirección..

Localidad..

Provincia.......................Código Postal..................

Fecha de nacimiento........./........./.........DNI..................

Teléfono..

Firma:

F O R M A D E P A G O

❏ Contra Reembolso ❏ Adjunto cheque

❏ Visa ❏ American Express

Tarjeta de crédito número..

Nombre del titular..

Fecha de caducidad........./........./.........

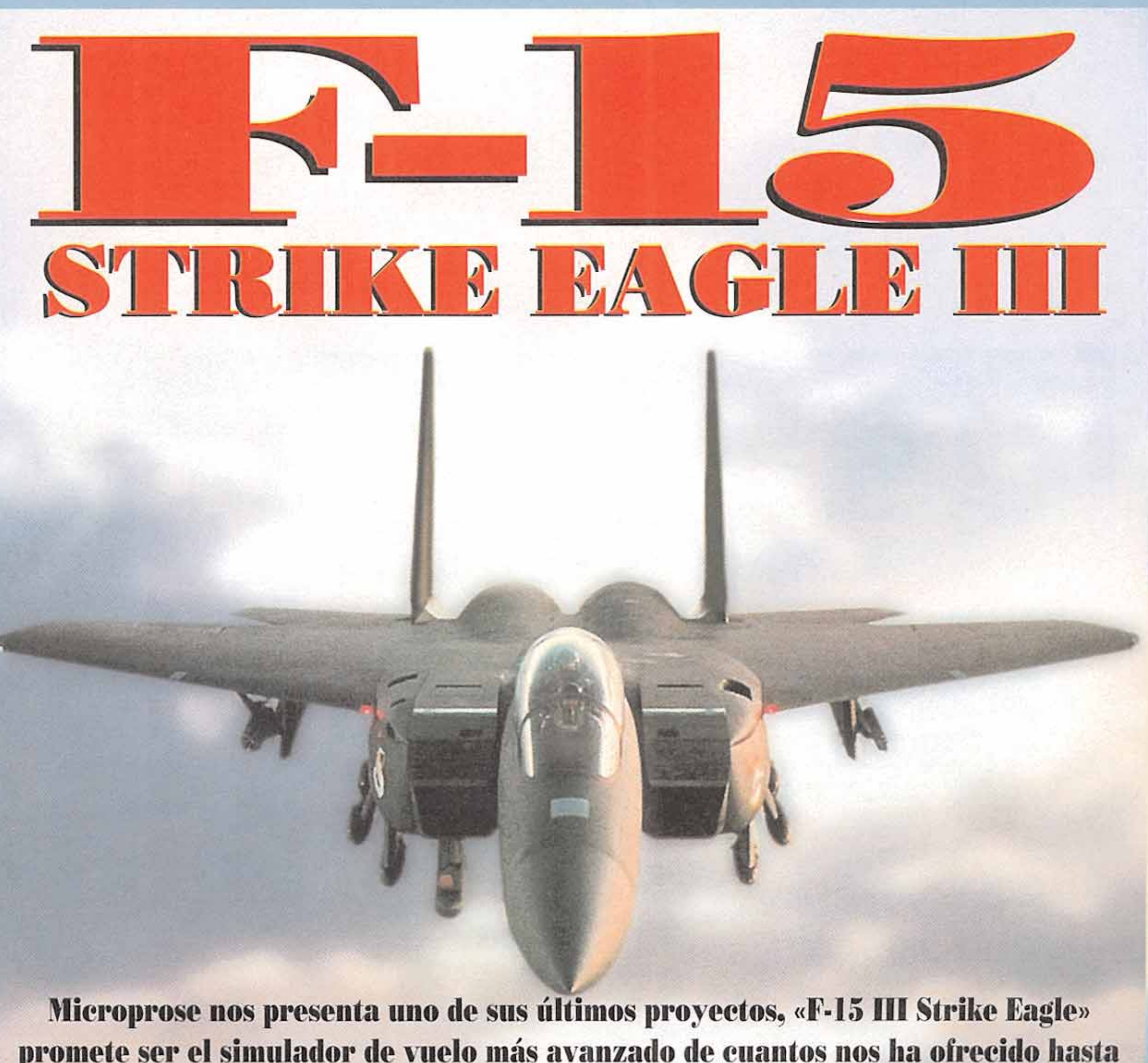
Rellena y envia este cupón hoy mismo a:

DINAMIC MULTIMEDIA
C/ Ciruelos,4
San Sebastián de los Reyes
28700 MADRID

NOTA: Dinamic Multimedia es la única entidad responsable de la venta y envio de PCBASKET.







F-15 STRIKE EAGLE III

Microprose nos presenta uno de sus últimos proyectos, «F-15 III Strike Eagle» promete ser el simulador de vuelo más avanzado de cuantos nos ha ofrecido hasta ahora esta compañía. Su protagonista es el caza-bombardero americano Mcdonell Douglas F-15 y, más concretamente, su variante biplaza de ataque a suelo, desarrollada en los últimos años y que tan brillante papel protagonizó durante La Guerra del Golfo eliminando las plataformas móviles de los misiles SCUD.



VUELO SIN FRONTERAS

- **MICROPROSE**
- En preparación: **PC**
- **SIMULADOR DE VUELO**

Si bien el nombre de «F-15 III» hace presagiar la continuación de un gran clásico, quizás ya un poco trasnochado, el caso es que nos encontramos ante un programa absolutamente nuevo, tanto en su concepción y desarrollo como en su filosofía. Microprose ha contado con la inestimable ayuda de un teniente coronel de la USAF, piloto retirado del F-15, que ha pasado dos años trabajando como asesor para los programadores. El resultado, tal y como pudimos comprobar en esta prueba, es prometedor.

EL TROFEO DEL ÉXITO

El juego ha madurado mucho desde su primera versión, y si sus ilustres antecesores: «F-15» y «F-15 II» se ganaron un merecido primer puesto por su innovación y por su jugabilidad, «F- 15 III Strike Eagle» volverá a recoger el trofeo del éxito gracias a su minucioso seguimiento de la realidad. El equipo de la compañía americana se ha superado y esta vez ha puesto el listón muy alto.

El programa mantendrá la línea clásica del la firma, con una película de introducción estremecedora y unos decorados atractivos y llenos de detalles interesantes. Desde un hangar central, podremos elegir entre tres escenarios diferentes donde desarrollar nuestras misiones o volar en campañas completas de varios días de duración.

Las zonas de guerra reproducidas son puntos geográficos bastante candentes y de triste recuerdo para la gran mayoría. Tendremos la posibilidad de volar sobre Panamá y luchar contra las fuerzas del General Noriega en las primeras misiones. Posteriormente, pasaremos al Golfo Pérsico y ajustaremos las cuentas al ejército iraquí, para terminar reviviendo una versión actualizada del conflicto de Corea y, con aviones de fabricación rusa, hacer frente a la flor y nata de los pilotos chinos.

Los territorios han sido introducidos en su extensión total y con todos sus elementos reproducidos hasta el más mínimo detalle. En Panamá, veremos el canal en toda su longitud y con sus esclusas completas, y en el Golfo Pérsico nos situaremos sobre la mancha de petróleo que Saddam Hussein vertió en el mar durante la Guerra del Golfo.

El aspecto gráfico del juego ha sido muy cuidado (los años no pasan en balde), con unas vistas externas impresionantes y muy variadas, y una gran multitud de objetos, edificios y aviones. Todos estos elementos harán de «F-15 III Strike Eagle» un auténtico espectáculo para la vista y el oído si se dispone de la correspondiente tarjeta de audio.

TAL Y COMO QUERAMOS

Como detalle curioso, hay que resaltar la ausencia de misiones de entrenamiento, tan abundantes en otros simuladores. Así es, en éste, con sólo pulsar una combinación de teclas, nuestro



Os resultará verdaderamente increíble la capacidad del F-15 para transportar todo tipo de armamento en su interior.

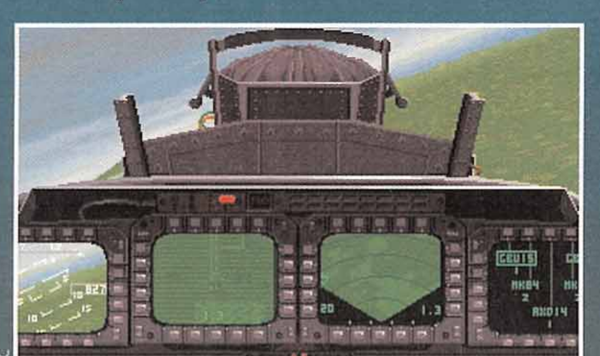


Antes de comenzar cualquier misión, recibiréis instrucciones precisas y detalladas sobre el carácter de la misma.

LA VENTAJA DE LLEVAR COPILOTO

El Oficial de Sistemas de Armas (Weapon Systems Officer), más conocido como WSO o 'Wizzo" es al piloto de combate lo que la mostaza a una buena hamburguesa. Sola no sirve para nada, pero ninguna hamburguesa está buena sin ella.

El "Wizzo" no es buen piloto (realmente casi nunca tiene oportunidad de manejar el aparato), pero es insustituible cuando se necesita a alguien fiable que sepa indicar hacia dónde se debe ir, o cuándo hay que disparar. Mientras, es posible que el otro tripulante esté demasiado ocupado intentando zafarse de las baterías antiaéreas en mitad de la noche, o vea dos MIG en la cola del avión. En esas ocasiones, el oficial ayudante constituye un personaje indispensable para llevar a buen termino la misión.



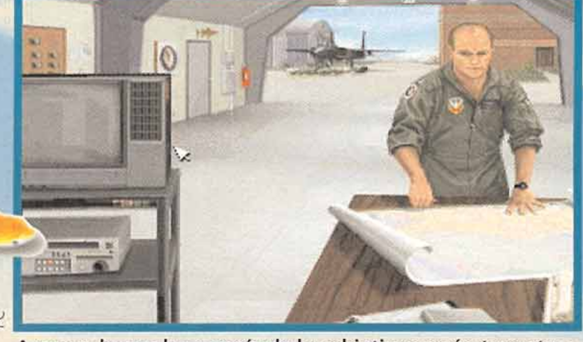




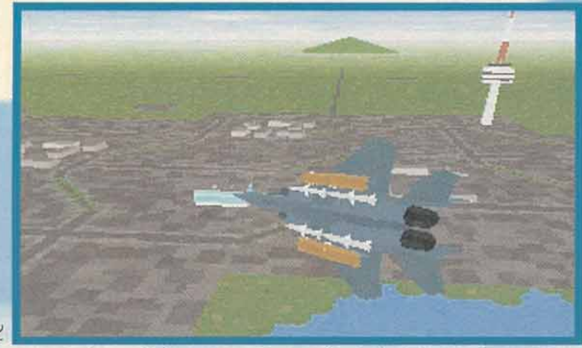
Microprose ha comprendido este principio a la perfección y en «F-15 III» encontraremos que, no sólo dispondremos de un eficiente "Pantallas" en el asiento de atrás, sino que podremos ocupar su puesto mientras el piloto automático se encarga de llevarnos al destino que le marquemos. Esta refrescante novedad le dará una nueva perspectiva al clásico concepto del simulador de combate y, por una vez, nos plantearemos el juego de una forma menos activa, pero quizás más frenética. Aunque desde el lugar del "Wizzo" no disfrutaremos de unas vistas tan impactantes como desde el del piloto, nuestros dedos y nuestra mente estarán absolutamente copados por las cuatro pantallas multifunción. Desde ellas, seleccionaremos el armamento, estableceremos rutas de vuelo, elegiremos blancos, controlaremos los sistemas, etc.

El punto álgido de la diversión se alcanzará cuando dos jugadores interconecten sus PC's mediante cable o módem y cumplan la misma misión cada uno en un puesto distinto.

La realidad siempre supera a la ficción informática; y para cualquier persona resultará mucho más relajante echar la culpa a un amigo de que un misil haya destrozado por completo su avión, que imaginar que el programa ha fallado y que la presunta "inteligencia artificial" del copiloto se queda algo corta.



A pesar de que la mayoría de los objetivos serán terrestres, en el aire encontraréis muchos enemigos a los que destruir.



Tanto el Canal de Panamá como la ciudad de Seúl son parte de los distintos escenarios que veréis durante el vuelo.



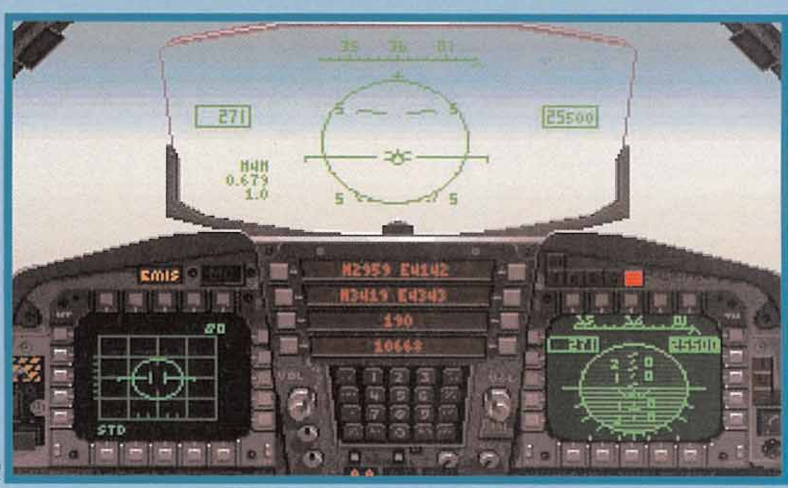
La cabina del piloto, así como la del copiloto han sido fielmente reproducidas de las de la máquina real.

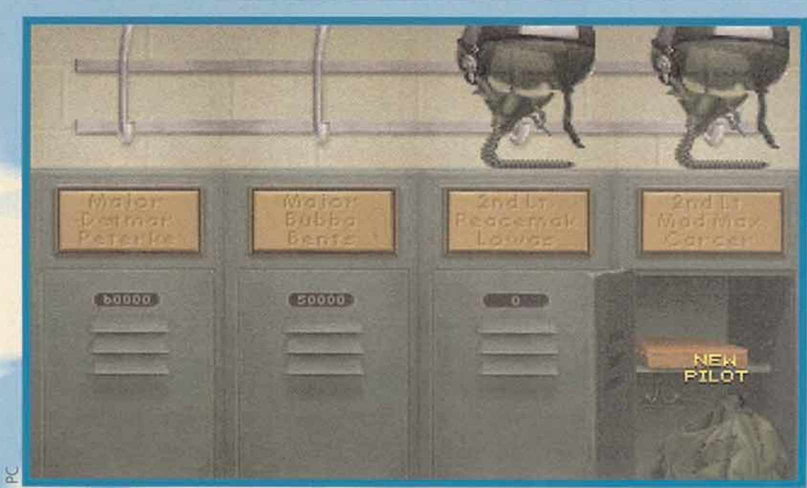


Tendréis dos formas de finalizar las misiones: recibiendo una medalla, o... envueltos en enormes llamaradas.

avión se hará indestructible y esa misión no puntuará ni influirá en el resultado de nuestra carrera. De esta forma, tendremos la oportunidad de convertir cualquier situación apurada en un mero aprendizaje sin consecuencias. Además, se nos propondrá una amplísima gama de niveles de dificultad para que lo configuremos conforme a nuestros deseos.

También podrán ser establecidos de antemano desde la agresividad e intensidad de fuego de los enemigos, hasta el comportamiento de nuestro avión y la realidad de sus instrumentos, para habituarnos al juego de forma gradual. Incluso se ha incorporado una posibilidad de "inicio rápido" que pondrá directamente en vuelo a los más impacientes que no quieran leer el extenso manual que acompaña al programa.





LO MÁS NUEVO, LO MÁS REAL

La veracidad, tanto de las vistas y gráficos externos como de los controles internos del avión, ha sido uno de los aspectos más trabajados. En «F-15 II», Microprose nos presentaba una cabina de control con tres pantallas multifunción que se asemejaban vagamente a las del avión real. Sin embargo, en «F-15 III Strike Eagle» han reproducido el panel de control del piloto y del copiloto exactamente como son en la realidad, además, la información nos llegará a través de siete pantallas y un presentador frontal de datos. ¡Todo un reto para los aficionados a los simuladores!

La casi totalidad de las misiones consistirá en bombardear objetivos terrestres (no olvidemos que se trata de un reactor de ataque a suelo). Afortunadamente, nos encontraremos con suficientes "bandidos aéreos" como para demostrar con creces nuestra habilidad como señores del combate aire-aire. El armamento del que dispondremos es extenso y de muy diversa índole: misiles guiados por T.V., infrarrojos, bombas de caída libre de distintos tamaños, e incluso las famosas "bombas inteligentes" tan de moda actualmente. De nosotros dependerá encontrar la combinación más adecuada para cada misión.

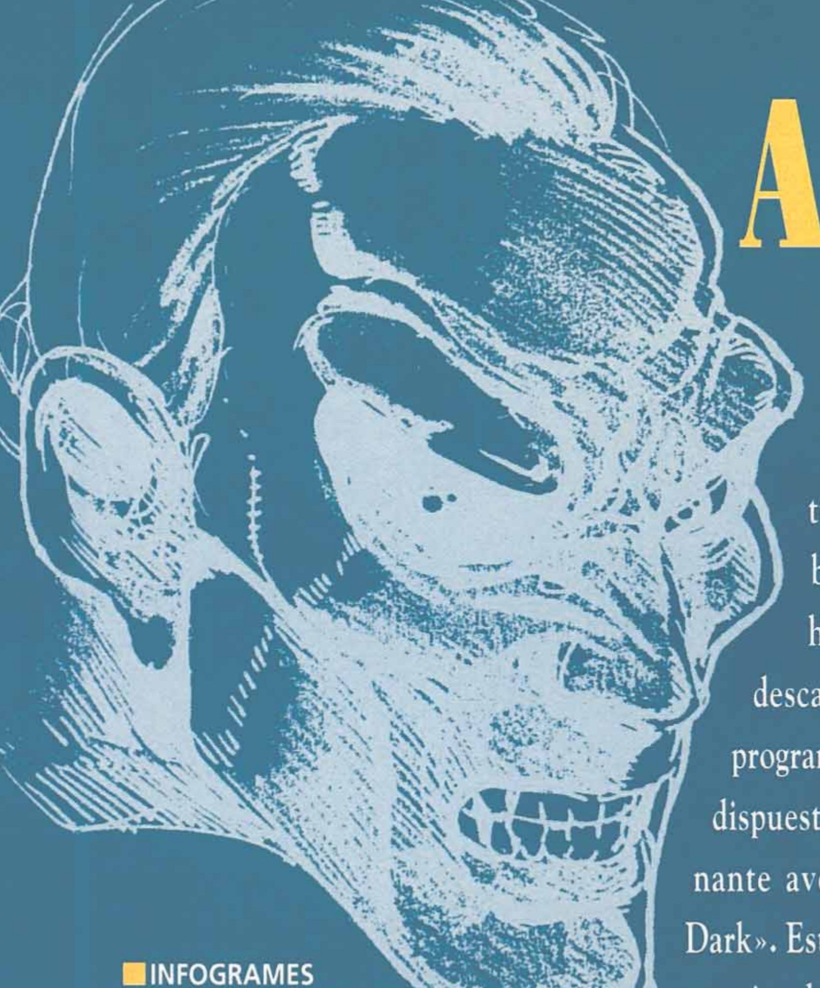
Una novedad importante ha sido la incorporación de una rutina de comunicaciones para participar en el desafío con un amigo a través del teléfono vía módem, o conectando los ordenadores con un cable serie. De esta forma, volaremos en misiones conjuntas, dando apoyo el uno al otro; o uno contra otro, poniendo a prueba nuestros reflejos y agresividad contra un enemigo humano. Y lo más llamativo: podremos gobernar nuestro "pájaro" con piloto y copiloto en distintos asientos del mismo avión. Mientras uno pilota y dispara, el otro selecciona armamento y designa los objetivos. Esta posibilidad se hace casi necesaria en los niveles de realidad ajustados al máximo ya que, al fin y al cabo, también los F-15 reales los dirigen entre dos...

CONCLUSIÓN

Microprose ha vuelto a la carga con una versión muy actualizada de uno de sus mejores programas. A nosotros nos ha dejado muy buen sabor de boca en esta primera toma de contacto. Este juego es un ejemplo clarísimo de que, en informática, si las segundas partes siempre suelen ser mejores..., las terceras pueden ser sublimes.

«F-15 III Strike Eagle» parece ser un simulador muy interesante, de una calidad bastante elevada, en el que se ha hecho gran hincapié en reproducir al máximo la realidad. Será una pieza indispensable en cualquier hangar doméstico y, próximamente, daremos cuenta más detallada de él en futuros artículos. La realidad más excitante y demoledora estará al alcance de cualquier PC, siempre y cuando sea un ordenador poderoso. Ya sabéis, la calidad siempre tiene un precio, y empieza a ser bastante habitual que los buenos simuladores de vuelo requieran máquinas potentes para funcionar satisfactoriamente.

A.C.



ALONE IN THE DARK 2

Derceto fue destruida y las fuerzas del averno que habitaban en la mansión devueltas al infierno... Pero las aventuras de Edward Carnby no podían acabar así. Bien es sabido por todos que los héroes no tienen nunca un momento de descanso, al menos cuando se trata de un programa de ordenador. Infogrames ya tiene dispuesta la segunda parte de aquella apasionante aventura que se llamó «Alone in the Dark». Esta vez con un argumento algo diferente pero igual de atrayente.



PC

PC

- INFOGRAMES
- EN PREPARACION: PC
- AVENTURA

En 1721 el galeón "The Flying Dutchman" fue capturado por el malvado pirata One Eye Jack. Este impresionante navío, orgullo de la flota británica, no transportaba oro, ni tampoco joyas, pero ocultaba un hermoso tesoro en su interior: Elizabeth Jarret. Dos siglos más tarde, Edward Carnby recibe una llamada de su amigo Ted Sticker solicitando su ayuda. Está investigando el rapto de una niña, Grace Saunders. Parece que el culpable es un facineroso llamado One Eye Jack. ¿Os suena de algo ese nombre? A partir de este momento da comienzo «Alone in the Dark 2».

LA PESADILLA CONTINÚA

REALIDAD Y MAGIA

Ambientada en un mundo de magia y misterio, la nueva aventura de Infogrames ha tomado del vudú la mayor parte de su argumento. Edward Carnby se dará cuenta enseguida de que sus nuevos enemigos han sido enterrados tiempo atrás, vamos, que están un poco muertos y han sido resucitados –aunque no del todo–, aprovechando los poderes de la magia negra.

«Alone in the Dark 2» ha sido realizado utilizando la misma herramienta que su antecesor. Así, su aspecto gráfico es muy similar..., siempre y cuando no os fijéis demasiado. Si examináis la apariencia de los personajes de esta segunda parte, os daréis cuenta de que algo muy importante ha cambiado. Mientras que en "Alone 1" tanto los enemigos como el protagonista poseían un aspecto inequívocamente poligonal, en esta segunda parte sus formas han sido bastante redondeadas para darles un aspecto todavía más real. Tanto que no deberías jugar sólo en la oscuridad a altas horas de la madrugada si tienes alguna afección cardiaca.

Pero dejémonos de bromas, «Alone in the Dark 2» también ha mejorado considerablemente en sus decorados. Sí, algo ha variado también: el péndulo de un reloj, las criaturas que se desplazan bajo de la alfombra, el cuadro que mueve los ojos a nuestro paso..., imágenes inanimadas en la primera parte del programa que ahora forma parte de los horrores que Infogrames nos ha preparado.

CUATRO VECES MÁS RÁPIDO

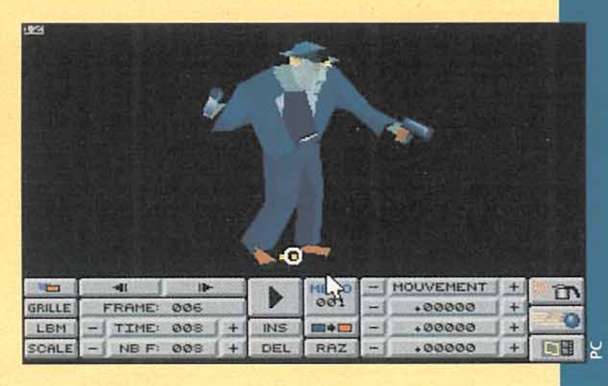
«Alone in the Dark 2» es cuatro veces más rápido que su antecesor, lo que hace que las animaciones sean mucho más fluidas en máquinas rápidas y razonablemente veloces en ordenadores lentos.

La nueva aventura de Carnby transcurrirá no sólo en una casa –más amplia que Derceto–, sino en un buque fantasma de un tamaño más que grande. Se supone que completar el juego llevará alrededor de 50 horas para quienes sepan de antemano qué hay que hacer, el resto de los mortales lo tendremos mucho más crudo. O sea que tenemos "Alone" para rato.

Infogrames ha intentado superarse a sí misma. Era difícil, pero por lo que hemos podido ver desde luego así parece. Ahora sólo nos falta ver el juego terminado. Que las nuevas aventuras de Edward Carnby iban a ser al menos tan interesantes como lo fueron las del año pasado ya nos lo imaginábamos, pero que fueran mucho más tenemos todavía que comprobarlo. Infogrames nunca nos ha defraudado, pero es que tienen que comprender que cuando se hace un programa como «Alone in the Dark» es difícil creer que pueda ser superado, y sólo en unos meses. ¿Será cierto?

J.G.V.

UNA HERRAMIENTA DISPUESTA A DAR MUCHO JUEGO



PC

El "tool" que se utilizó para dar vida a «Alone in the Dark» necesitó varios años hasta alcanzar su mayoría de edad. De sus "bytes" surgió un juego que entró en la historia del software de entretenimiento por la puerta grande. Un "tool", herramienta en castellano aunque los profesionales prefieran la denominación anglosajona, es básicamente un programa de ordenador al que se le introducen una serie de parámetros para que los transforme en un objeto que pueda se incorporado dentro de un juego de un determinado tipo. Ejemplos de "tools" pueden ser «3D Construction Kit» de Domark, «Graphic Adventure Creator» de los primeros tiempos del Spectrum o «AMOS» para Amiga. El "tool" de Infogrames nunca verá la luz porque además de ser mucho más complejo que los anteriores, necesitaría un ordenador con capacidades no al alcance de cualquiera.

3 DIMENSIONES DENTRO DE 2

¿Cuál es el secreto del impresionante aspecto visual de «Alone in the Dark 2»? Todos los personajes están creados en 3D pero se mueven sobre fondos bitmap generados en 2D. Así, el ordenador no tiene más que generar a nuestro protagonista y sus enemigos mientras se olvida de los fondos. El resultado es más rapidez gráfica y más detalle en los decorados. «Alone in the Dark 2» incorpora por primera vez movimiento en estos decorados lo que le hace aún mucho más espectacular que la primera parte.

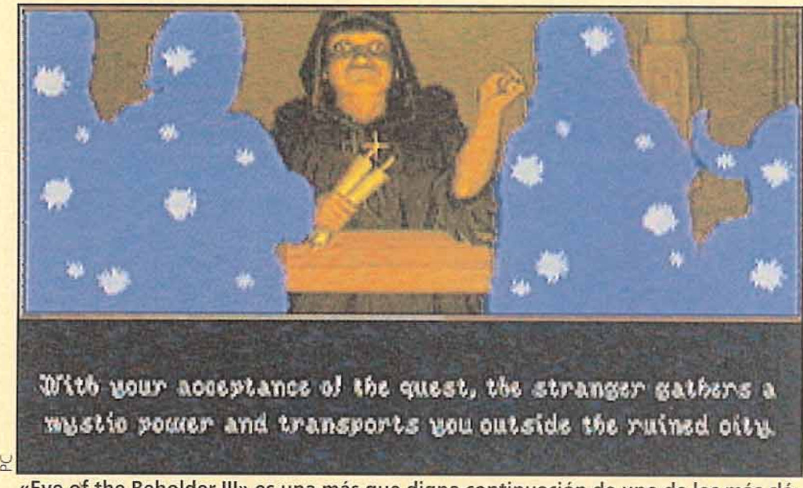




El viaje más alucinante

EYE OF THE BEHOLDER III: ASSAULT ON MYTH DRANNOR

A duras penas, salidos de las alcantarillas de Waterdeep y casi sin darnos una ducha, nos tuvimos que ir corriendo al templo de Darkmoon para resolver nuevos problemas. Fue un viaje largo y duro, sólo pensábamos en alcanzar la calma que siempre llega tras la tormenta. Sin embargo, no hemos tenido descanso ni para tomarnos unas copas en la posada. Inmediatamente después de cumplir nuestra misión, se nos presenta la tercera parte de «Eye of the Beholder». En fin, nos vamos a Myth Drannor.



PC

«Eye of the Beholder III» es una más que digna continuación de uno de los más clásicos juegos de rol de la historia. La saga continúa con todo el estilo de sus creadores.

- **SSI**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **JDR**

A pesar de ser la tercera entrega de una serie de gran prestigio, «Eye of the Beholder III» presenta una clara diferencia con sus predecesoras. Aquellas tardaron bastante tiempo en llegar a nuestras manos con respecto a su publicación en el extranjero, sobre todo la primera, pero ésta la tenemos aquí recién salida del horno de SSI para disfrutar de ella al tiempo que los aventureros comunitarios. Por fin, podemos gritar: "¡Ya somos europeos!". No sabemos si hasta ahora merecía la pena tal equiparación, pero desde este momento creemos que comprenderéis mejor las ventajas de integrarse en la CEE.

¿QUÉ HAY DE NUEVO, VIEJO?

Bromas aparte, «Eye of the Beholder III» posee lógicas similitudes con los dos títulos anteriores, sin embargo, parece tener un buen número de posibilidades de superar su éxito. Para que la cosa quede perfectamente clara, buscaremos las escasas variaciones que incorpora éste con respecto a sus antecesores, mientras os recordamos un poco cómo funcionaban aquellos.

El primer punto destacable es la excelente calidad ya patente en la presentación, donde, tras un comienzo similar a la de «Eye of the Beholder II», nos encontramos con una curiosa sorpresa. Luego, definimos, o no, a nuestro grupo de héroes, según queramos crearlos o jugar con los que tenemos por defecto. El sistema de generación de personajes no ofrece nada nuevo: podemos elegir el sexo, la raza. el oficio, el alineamiento...

Hecho este preliminar, entramos de lleno en la aventura. Nos encontramos en un inhóspito cementerio, rodeados de tumbas y de unos poco pacíficos fantasmas. Nuestros protagonistas parten con un elevado nivel (superior al diez), lo que ya les confiere un cierto poder y una más que respetable cantidad inicial de hechizos, entre ellos destacamos el de Crear Comida.

El desarrollo, en principio, mantiene la línea característica de la serie: como sabéis, gráficos tridimensionales y una perspectiva en primera persona. Otro tanto ocurre con el modo de combate, que continúa con la popular fórmula de tiempo real, creada en Dungeon Master. Tampoco hemos notado cambios en el sistema de hechizos, ya que se nos sigue dando un cierto número de ellos por cada nivel y debemos memorizarlos. Tras seleccionar aquellos que deseemos, basta con dormir y estarán disponibles hasta su uso.

Una novedad secundaria, pero digna de reseñar, es el cambio en la forma del menú de acciones, que ahora cuenta con una presentación bastante mejor, aunque no incorpore ningún elemento distinto.

Los escenarios y los problemas de lógica representan una innovación en la saga. En ellos, parece darse un mayor componente de manejo de objetos. Por ejemplo, en «Eye of the Beholder III» aparece por primera vez un hacha para despejar la arboleda. Por supuesto, también es original el argumento, que se despliega en Myth Drannor y consiste en explorar la ciudad maldita en busca de un artefacto que permita la destrucción del malvado señor que la domina. De cualquier forma, quizá lo que más llama la atención a primera vista sean las representaciones de los monstruos, así como los sonidos que emiten. Decididamente, estos resultan mucho más espectaculares que los "malos" de las partes anteriores, más grandes e imponentes y, por si fuera poco, casi todos ellos son de una peligrosidad extrema, por lo menos eso parece revelar su aspecto agresivo.

Por último, hay que destacar la alta velocidad conseguida en los movimientos y en el combate, la mayor variedad de escenarios y una dificultad que intuimos superior a la de los otros juegos.

NUESTRA OPINIÓN

«Eye of the Beholder III» es más que un digno sucesor de «Eye of the Beholder II» y «Eye of the Beholder I». Realmente, John Miles y su equipo ha llevado a cabo una fantástica labor en este programa. Como ya hemos mencionado, y era de esperar en una última entrega, presenta mejoras a nivel técnico en todos los aspectos, sin embargo, es en adicción donde más gana, por la rapidez conseguida en el desarrollo, que hace los combates practicables, y por la variedad de escenarios y adversarios. Seguro que los amantes del género de los juegos de rol estarán encantados con esta nueva obra de SSI.

Se puede decir que «Eye of the Beholder III» retoma la fórmula que tanto éxito ha dado a sus predecesores, pero le proporciona un nuevo argumento y la viste con mejores gráficos y sonido para conseguir un JDR que probablemente supera a los anteriores capítulos de la serie. Por cierto, ¿nos apostamos algo a que dentro de poco tenemos un «Unlimited Adventures» para productos de este estilo?

F.H.G



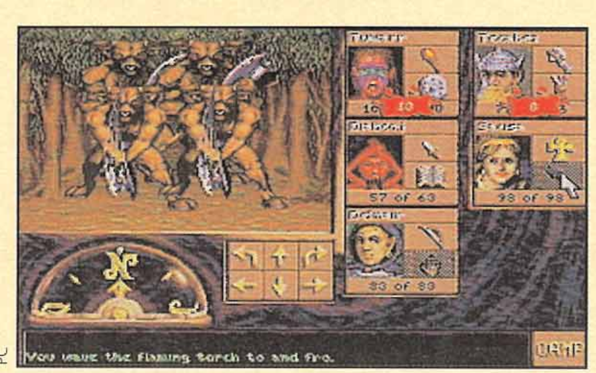
PC

Por primera vez, podemos emplear un hacha para despejar la arboleda que nos impide el paso en el bosque.



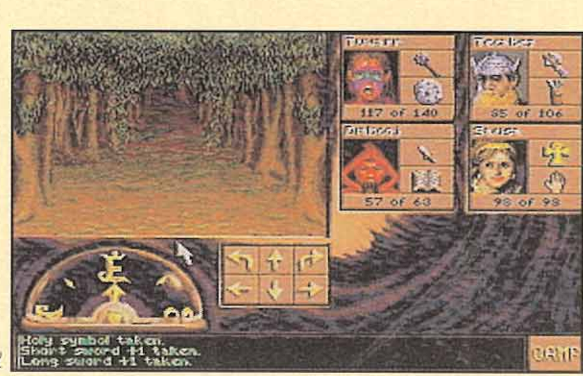
PC

El sistema de juego de «Eye of the Beholder III» se mantiene inalterable en esta tercera parte de la serie.



PC

Los enemigos a los que nos enfrentamos son todavía mucho más peligrosos y difíciles de eliminar que en juegos anteriores.



PC

Los JDR cada vez son más populares y, con programas como éste, no es extraño que aumente el número de aficionados.

Una excelente tercera entrega en todos los aspectos. **85**

ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	85
SONIDO	86
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	80

Recomendados

1 **DAY OF THE TENTACLE**
LUCASARTS (PC)

2 **DUNE II**
WESTWOOD STUDIOS/VIRGIN GAMES (PC)

3 **CYBERRACE**
CYBER DREAMS (PC)

4 **LOTUS, THE ULTIMATE CHALLENGE**
GREMLIN (PC)

5 **SENSIBLE SOCCER**
SENSIBLE SOFTWARE (AMIGA, PC)

6 **PINBALL DREAMS**
21ST CENTURY (AMIGA, PC)

7 **THE 7th GUEST**
TRILOBYTE/VIRGIN (PC CD-ROM)

8 **CASTLE OF DR. BRAIN**
SIERRA (PC)

9 **SPACE HULK**
GAMES WORKSHOP/ELECTRONIC ARTS (PC)

10 **BUZZ ALDRIN´ S RACE INTO SPACE**
INTERPLAY (PC)

11 **PRINCE OF PERSIA 2**
BRODERBUND (PC)

12 **COBRA MISSION**
MEGATECH (PC)

13 **FORMULA ONE GRAND PRIX**
MICROPROSE (AMIGA, PC)

14 **ULTIMA VII**
ORIGIN (PC)

15 **STRIKE COMMANDER**
ORIGIN (PC)

16 **FLASHBACK**
DELPHINE (PC, AMIGA)

17 **DISNEY´ S LA BELLA Y LA BESTIA**
DISNEY/INFOGRAMES (PC)

18 **X-WING**
LUCASARTS (PC)

19 **UNLIMITED ADVENTURES**
SSI (PC)

20 **CHUCK ROCK 2**
CORE DESIGN (AMIGA)

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que, a nuestro juicio, destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.



Una batalla de altos vuelos

REACH FOR THE SKIES, THE BATTLE FOR BRITAIN

«Reach for the Skies» es un programa que recrea las simulaciones clásicas en las que manejamos los antiguos cazas y aparatos de hélice utilizados en la Segunda Guerra Mundial, y nos traslada a las batallas aéreas que tuvieron lugar entre los ases de la aviación inglesa y el orgullo de la alemana.



PC
En nuestras manos está el triunfo del ejercito aliado. Sobre el papel todo parece difícil.

■ **VIRGIN GAMES**
■ Disponible: **PC**
■ T.Gráficas: **EGA, VGA**
■ **Simulador de Vuelo**

Con «Reach for the Skies» nos situamos en una confrontación crucial que pasó a los anales de la historia, en la que se llamó "La Batalla de Inglaterra". Ahora está en nuestras manos revivir los acontecimientos originales o cambiar su curso y averiguar qué habría sucedido si la Luftwaffe se hubiera impuesto a la todopoderosa R.A.F., ya que el programa nos permite escoger el bando inglés o el bando alemán. Una vez inscritos en el libro de registro de los pilotos, podremos optar por tres modos de juego: Práctica, Controlador y Piloto. La opción de práctica nos pondrá a prueba en todas las situaciones posibles con las que nos encontraremos a la hora de luchar contra el enemigo, además de ensayar el despegue y el aterrizaje. El modo controlador da un aspecto más envolvente al programa, especialmente indicado a todos aquellos jugadores que prefieren un terreno más estratégico, participando en el juego desde una mesa de operaciones. El modo piloto es el que más jugo da al programa, y en el que se desarrolla la mayor parte de las acciones. Interceptar y derribar los escuadrones aéreos será nuestra principal tarea, así como bombardeos a distintos objetivos terrestres. Las misiones que se incluyen para llevar a cabo son muchas y variadas, cada una de ellas con distintos objetivos a realizar. Todos los aviones que se utilizaron en la Segunda Guerra Mundial están presentes..., el mítico Spitfire, el magnífico Messerschmidt, el impresionante bombardero HE111 Bomber, etc. Y para que podamos verlos desde cualquier ángulo y admirarlos con todo lujo de detalles, el programa incluye las típicas vistas externas desde diferentes puntos de vista. El control de los aviones es bastante sencillo, y cada uno de ellos tiene sus respectivas cabinas de pilotaje repletas de indicadores.

NUESTRA OPINIÓN

«Reach for the Skies» incorpora detalles de gran calidad que hacen de él un simulador interesante. Destacan la cuidada reproducción

Fatal sabor americano

AMERICAN GLADIATORS

Ya se sabe que los americanos son capaces de convertir cualquier acontecimiento, por muy simple que éste sea, en todo un espectáculo. Con esta filosofía nació en la televisión americana «American Gladiators», un programa-concurso que no ha tardado en llegar a nuestros ordenadores.


PC
La contundencia de los golpes que nos propinemos afectará al disco duro de más de un usuario.

■ **GAMETEK/IJE**
■ Disponible: **PC**
■ T. Gráficas: **EGA, VGA**
■ **Arcade/Deportivo**

Suponemos que alguna vez habréis visto algún programa de este peculiar concurso televisivo que hace unos meses se emitió en nuestro país. Y enseguida pensaréis que si han trasladado la misma espectacularidad y frenetismo en el juego, éste tiene que ser bastante entretenido. Pero mucho nos tememos que esta afirmación no se ajusta demasiado a la realidad.

La mecánica del juego es muy sencilla, unos cuantos "cachas", que serán los concursantes, tendrán que medir sus fuerzas, contra otros personajes no menos musculosos, que son los gladiadores. Enfrentándose en una serie de pruebas en el estilo de pista americana, cada victoria reportará al ganador una serie de puntos que se sumarán en su marcador. Tendremos que escalar, balancearnos sobre una cuerda, correr contra reloj, deslizarnos, saltar obstáculos, etc. Al final el participante que mayor puntuación haya obtenido en las diferentes pruebas, se alzará con el título de Gladiador de Honor.

Hasta aquí todo perfecto, pero cuando uno se dispone por fin a jugarlo, una histeria desenfrenada recorre nuestro cuerpo a los pocos minutos. Su jugabilidad es mínima y uno no hace otra cosa que participar eliminatoria tras eliminatoria sin llegar a vencer en apenas un par de míseras pruebas. Los contrincantes controlados por la máquina son demasiado buenos, y para colmo el manejo de nuestro personaje no es lo que se pueda decir sencillo de ejecutar. Por más que lo intentemos resulta físicamente imposible vencer al ordenador.

NUESTRA OPINIÓN

Como ya hemos adelantado la jugabilidad de «American Gladiators» es mínima. Sus



PC

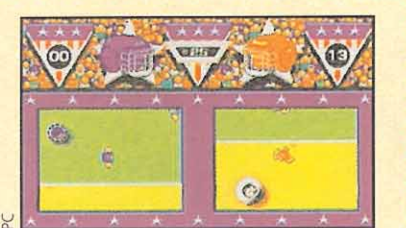
Siempre, lo más importante es tener buen ojo y apuntar sin vacilar siquiera un minuto.

gráfica de los diferentes aparatos simulados, así como la perfección de colores y sombras. Su sonido también contribuye a que su resultado general sea digno de destacar, con buenas digitalizaciones y perfectos efectos sonoros. No ocurre lo mismo con los paisajes, lo que resta realismo al programa. Lo dicho un simulador aceptable, que merece poseer un digno hueco en vuestras estanterías.

E.R.F.

Un muy sencillo pero jugable simulador de vuelo. **79**

ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	75
ADICCIÓN	80
SONIDO	74
DIFICULTAD	82
ANIMACIÓN	75



PC

Las distintas perspectivas que nos ofrece este programa nos permitirán luchan con más eficacia.

gráficos son pobres, mal realizados y con animaciones, en la mayoría de las pruebas, también muy simples. Todo esto unido a un escaso y deficiente sonido, junto a una dificultad exagerada hace que el resultado global no sea interesante. Sólo su originalidad le salva...

E.R.F.

Una dificultad tan descompensada que desespera al jugador.



40

ORIGINALIDAD	79
GRÁFICOS	45
ADICCIÓN	39
SONIDO	42
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	55

Una escudería de lujo

LOTUS, THE ULTIMATE CHALLENGE

Corría el año 92 y los poseedores de un Commodore Amiga ponían los dientes largos a los usuarios de PC mostrándoles uno de los mejores juegos de coches de la historia. «Lotus» parecía algo inalcanzable para los humildes poseedores de un compatible. Ha llegado el 93 y Gremlin vuelve a demostrar una vez más que no hay máquinas mejores o peores sino buenos o malos programas.

- **GREMLIN**
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**
- **Juego de coches**

La verdad es que cuando Gremlin anunció la disponibilidad de su «Lotus» para PC todos cruzamos los dedos en la redacción. Una nueva versión de un programa tan importante podía ser una obra maestra o un error garrafal.

IGUAL QUE EN AMIGA

Lo mejor que se puede decir de «Lotus» para PC es que es idéntico a la espectacular versión para Amiga. Pero, claro, habrá muchos de vosotros que no la hayáis visto y probablemente esta afirmación no os sirve de mucho. «Lotus» es un juego de carreras de coches en el que se pueden pilotar uno de entre tres modelos de la prestigiosa escudería: Esprit S4, Elan SE y M200. Ni que decir tiene que la mayor parte de vosotros vamos a tener la remota posibilidad de conducir en la realidad un coche de esa categoría. Una de las principales ventajas del programa es la posibilidad de participar dos jugadores a la vez. Con «Lotus, the Ultimate Challenge» también podréis construir vuestros propios circuitos e intercambiarlos con otros usuarios, o utilizar los que ya vienen con el juego.

LA CUESTIÓN TÉCNICA

Llegamos a lo más peliagudo del asunto: el apartado técnico. «Lotus, the Ultimate Challenge» viene únicamente en un disco de alta densidad y ocupa un mínimo espacio en el disco duro. Increíble pero cierto. La compresión de datos lograda por sus autores es ciertamente impresionante. Los gráficos son idénticos a los de Amiga, aunque quizás con algo menos de detalle, probablemente para conseguir que la velocidad del juego en cualquier ordenador, incluidos los más lentos, fuera la adecuada a un programa de estas características. El efecto de la velocidad se ha conseguido plenamente y podréis ver como los árboles, carteles o rocas se desplazan por los laterales de la autopista a toda máquina.

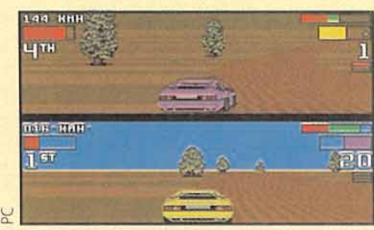
En resumidas cuentas, que «Lotus, the Ultimate Challenge» se asemeja como una gota de agua a otra al juego original para Amiga. Que la única diferencia perceptible entre uno y otro es cierta carencia gráfica en PC, pero sin demasiada importancia. Lo importante es que el programa es muy rápido. Bien por Gremlin.

J.G.V.



PC

El mejor "piropo" que se le puede decir a este simulador de coches es que es igual que la versión Amiga.



PC

Pero igual en practicamente todo. Velocidad, gráficos, conducción, coches. ¡Algo increíble!

«Lotus» será vuestro programa favorito durante mucho tiempo. **90**

ORIGINALIDAD	90
GRÁFICOS	70
ADICCIÓN	90
SONIDO	80
DIFICULTAD	60
ANIMACIÓN	85

La Liga de FÚTBOL

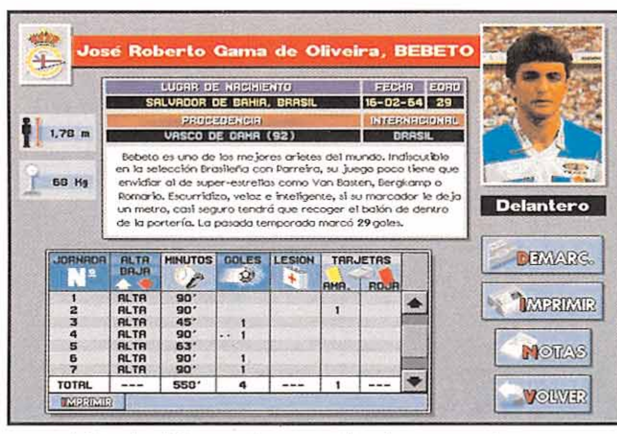


PCFÚTBOL, *muy pronto a la venta en tu kiosco por sólo*

se decide en tu PC.



Todos los equipos de primera división: escudos, estadios, presidentes, entrenadores, presupuestos, etc…



Más de 400 jugadores analizados: procedencia, trayectoria, demarcación, etc… La ficha de cada jugador puede ser listada en tu impresora.



Seguimiento de la Liga: calificaciones por jornada, goles, tarjetas, expulsiones, pichichi, etc…



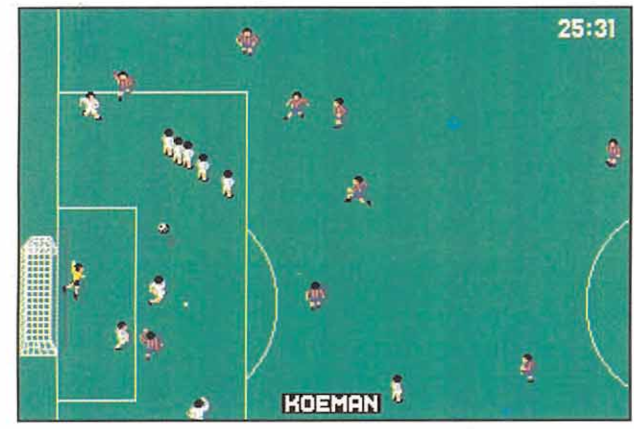
Actualizaciones de la base de datos: fichajes, ceses, fotografías de jugadores, notas del usuario, etc…



MICHAEL ROBINSON, *campeón de Europa con el Liverpool y presentador del programa "El día después" es nuestro "fichaje estrella" de la temporada.*



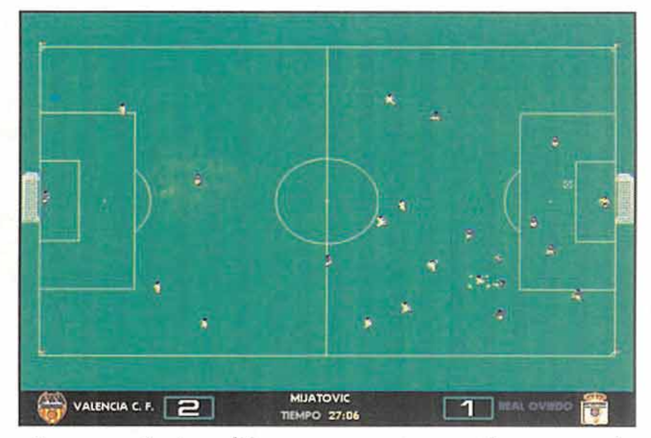
Las posibilidades de cada uno de los equipos son analizadas por "Robin". El sistema TCD™ (Televisión Compacta Digital) nos acerca la opinión de nuestro experto.



Un simulador-arcade que te permite control total de los 11 jugadores: regates, pases, faltas, barreras, "friquis", penalties, etc…



De 1 a 20 jugadores. Enfréntate a tus amigos o al ordenador usando el teclado, el joystick o el ratón de tu PC.



Juega con 2 vistas diferentes: a campo completo, o con el campo ampliado y "scroll" en las 4 direcciones



Un simulador-manager donde decides el entrenamiento, la alineación, los cambios, las demarcaciones y la táctica más adecuada.



Estudia el mercado de jugadores, decide los fichajes, realiza ofertas y consigue los mejores componentes para mejorar tu plantilla.



Controla las finanzas del Club. Decide el precio de las entradas, de la publicidad, ofrece primas a tus jugadores, pide créditos, etc…

2.500 ptas. ¡¡Reserva tu ejemplar!!

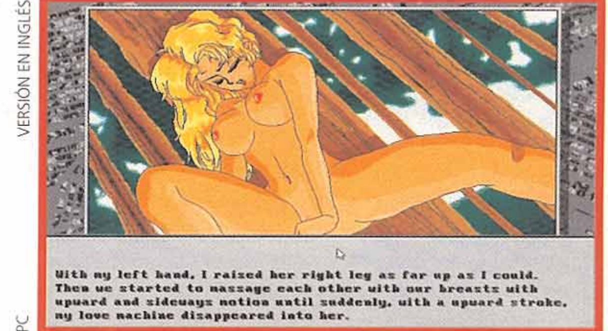


El Inocente

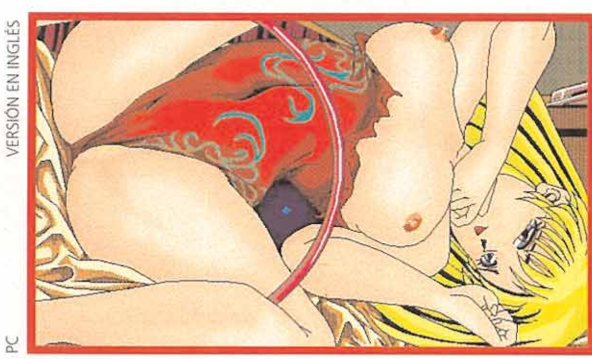
Cobra Mission

Con él llegó el escándalo. Bueno, quizá estemos exagerando, pero es una buena forma de atraer vuestra atención queridos lectores. ¿Habéis visto alguna vez esos anuncios en los tablones que ponen SEXO en mayúsculas al lado de un texto muy pequeño, de modo que tal sustantivo sirve como reclamo? Algo muy parecido ocurre con el peculiar programa de Megatech: «Cobra Mission». ¿Por qué?, en las siguientes líneas encontraréis la respuesta.

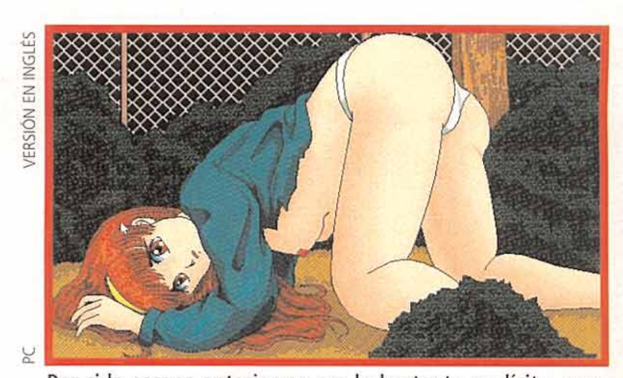
La isla de Cobra se encuentra repleta de locales en los que reponer nuestras fuerzas y descansar, como este bar.



Los encuentros con las chicas pueden acabar como aquí, y una "voz" en off se encargará de narrarlos detalladamente.



Bien, veamos, ejem... Vaya, pensamos que la imagen es lo suficientemente clara como para decir nada más.



Por si la escena anterior no era lo bastante explícita, creemos que ahora ya no habrá ninguna duda al respecto, ¿no?



- MEGATECH
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**
- **JDR/Aventura**

Si existe un juego al que se le pueda tachar de polémico, éste es «Cobra Mission». En dicha controversia encontramos dos vertientes. La primera, que podíamos llamar "suave", es su clasificación como JDR. Por las fotos cercanas, podéis intuir cómo es el desarrollo del juego. Efectivamente, tanto los gráficos como el propio desarrollo, en el que luego profundizaremos, invitan a pensar que se trata de un arcade. No obstante, los personajes que conducimos mejoran sus habilidades conforme ganan experiencia en las acciones a realizar, en particular la lucha. Por tanto, y según la idea que venimos aceptando de JDR, estamos ante un programa de este género. Y, aunque algunos aducirán que no es tal..., nosotros creemos que es un JDR fuertemente "arcadizado" con mucho combate y menos componente de exploración. Por otro lado, hay bastante interacción con los NPCs, si bien, de una forma predefinida.

Pero vamos ya con la faceta "dura" de la polémica. «Cobra Mission» ofrece todo el aspecto de juego infantil. Nada más lejos de la realidad, pues resulta que uno de sus componentes fundamentales es la interacción con los NPCs femeninos. Una interacción bastante íntima, añadiríamos.

El problema no está, contra lo que pudiera parecer, en las imágenes o sonidos que acompañan a las escenas. Al fin y al cabo, son dibujos estilo japonés de bastante inocencia en los que como mucho se ven unos espléndidos, er, ¿pechos? Sin embargo, la descripción de los actos realizados es otra historia. Y aquí sí que debemos afirmar que son textos bastante "fuertecillos" donde se describen paso a paso acciones comprometidas.

Pero bueno, dejémonos ya de aspectos circunstanciales, que no dejan de ser tales, y veamos de una vez si el programa merece o no la pena.

En «Cobra Mission», es fundamental la interacción con los NPCs... femeninos.

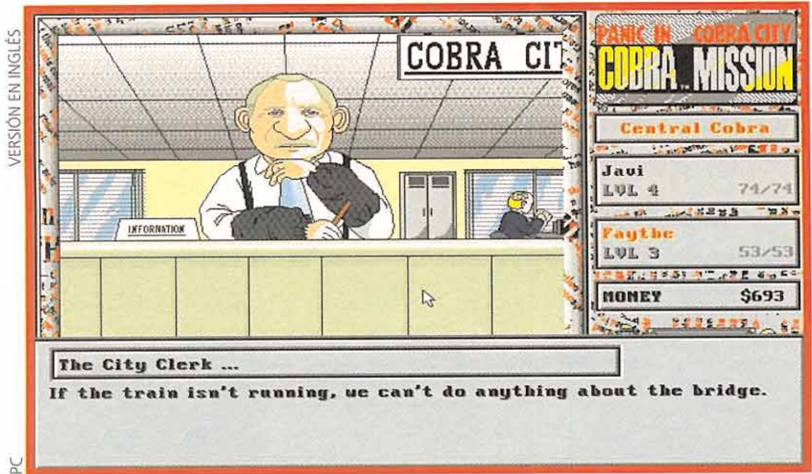
COMO UN HIDALGO CABALLERO

Asumimos el papel de un detective privado que, llamado por una compañera de la niñez, retorna a su ciudad para descubrir el misterio que rodea la desaparición de varias jóvenes. Tal ciudad es Cobra City y consta de cinco áreas dominadas por malvados criminales. La aventura comienza en la región central y, posteriormente, se extiende a los otros barrios.

Rápidamente, nos encontramos con la chica de la película, quien nos pone en antecedentes, y ya tenemos el grupo formado. El resto de la investigación la hacemos juntos, salvo en ciertos momentos de "dolorosa"

Erotismo Japonés

VERSIÓN EN INGLÉS



PC

Para viajar por Cobra Island tendremos que hacer uso de un medio de transporte muy conocido, el tren. Pero, antes debemos asegurarnos de que funcione.

VERSIÓN EN INGLÉS



PC

No todas las féminas que habitan en la isla nos ofrecerán la oportunidad de disfrutar de sus... encantos. Claro que todo puede reducirse a una cuestión de labia.



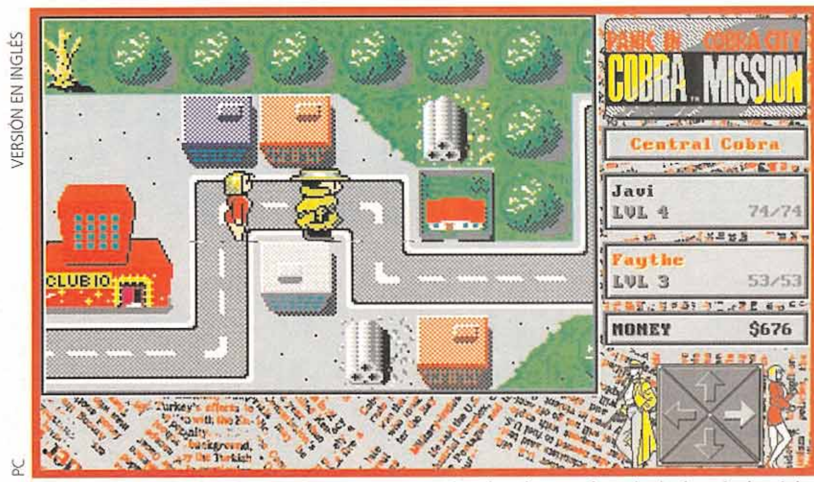
VERSIÓN EN INGLÉS



PC

Por mucho que la tentación nos asalte, debemos recordar que el único amor verdadero que tenemos en Cobra es nuestra querida Faythe. Es muy importante.

VERSIÓN EN INGLÉS



PC

La mayor parte del tiempo lo pasaremos circulando por las ciudades de las isla. Examinar todas las casas y edificios es fundamental para el éxito de la misión.

separación. Por cierto, al principio se nos ofrece la posibilidad de bautizar a nuestros protagonistas con el nombre que deseemos.

El desarrollo es en perspectiva aérea y movemos a los personajes por un plano de la ciudad o de sus distintas casas. La cosa parece sencilla: exploramos todos los rincones y hablamos con los NPCs que encontremos. Tras realizar una de las dos acciones, tenemos acceso a la otra; es decir, las actuaciones están correlacionadas y son consecutivas. Respecto al modo de utilizar los objetos hay poco que decir, es sumamente fácil. Si necesitamos emplear cualquier utensilio que llevemos en el inventario, éste funciona automáticamente. Por supuesto, si no poseemos el instrumento requerido, resulta imposible avanzar por ese lado. Como podéis observar, no hay enigmas o dificultades que resolver: simplemente, ir al sitio adecuado. Os pondremos un ejemplo. En una de las zonas hay un almacén que contiene uniformes militares, necesarios para entrar a cierto edificio. Pues bien, sólo se puede entrar a ese lugar cuando un personaje del bar nos diga que existen uniformes en él. A su vez, tal tipo no revelará su información en tanto que no hayamos encontrado a otro NPC con escasa relación con él.

De cualquier forma, durante las andanzas en busca de la pista acertada, nos enfrentamos a enemigos varios, con una frecuencia excesiva en algunos momentos.

El sistema de combate es tipo arcade: el cursor toma la forma del arma que usamos y, a continuación, debemos pulsar sobre la parte del cuerpo del contrario que queremos golpear. Por su parte, el rival ataca cada cierto tiempo, que podemos seguir con un indicador. El daño que le hagamos depende de: el arma que manejemos, el estado en el que se encuentre nuestro indicador de fuerza –cuanto más completo esté, más energía le quitaremos– y la zona donde efectuemos el golpe, todos tienen su punto débil. Destacan la variedad de los adversarios, algunos muy divertidos, como el anormal o el singular ejecutivo llamado Karoshic.

A los rasgos vistos hay que unir las escenas que podríamos llamar eufemísticamente de seducción de señoritas. En ellas, tenemos que completar una secuencia de acciones que las satisfaga, para terminar con éxito la relación. No hay pistas para acertar, por lo que el único método es prueba y error hasta que hayamos hecho lo correcto, algo que resta aliciente a este subjuego. ¿Qué clase de actuaciones son éstas? En la pantalla aparece un dibujo de la chica con las partes "manejables". Dichas zonas pueden ser usadas con algunos artilugios, como las manos, los labios, una vela o un... otras cosas. Con esto, ya sólo queda ir probando: acariciar el pelo (usar la mano en el pelo), etc.

Un original programa, bien hecho, con gran sentido del humor y fuertes dosis de erotismo.

LA PERFECCIÓN DEL MANGA

Los gráficos durante el transcurso de la aventura son excelentes, así como los planos estáticos, que suelen corresponderse con imágenes de lindas muchachas en comprometidas poses. Lo mismo cabe decir de los enemigos y del resto de elementos que aparecen. Para confirmar su calidad sólo hay que mencionar que el estilo de los dibujos es puramente nipón.

El sonido también es sensacional, tanto a nivel de melodías, como de los distintos efectos que incorpora, sea en escenas de lucha o de sexo. Además, las características enumeradas se completan con un sistema de acceso al menú de acciones muy fácil de manejar y un movimiento muy rápido.

No puntúa tan alto en el aspecto de originalidad, ya que no se puede decir que su argumento lo sea (rescatar chicas no es algo nuevo) ni tampoco el desarrollo o el combate. Quizá lo más innovador se encuentra en su componente erótico y en los momentos de seducción.

En cuanto a dificultad, no ofrece ninguna. Es un juego fácil, que parece concebido para niños tanto por su faceta visual como por su dificultad. No hay atascos, no hay problemas. Sólo andar y pelear, y los combates tampoco son desesperantes: con tres golpes despachamos al 95 % de los combatientes. Por suerte, los sucesos que ocurren y la forma en que lo hacen son muy divertidos. Precisamente, este tono humorístico, junto a la perfecta realización, constituyen los elementos que dotan de adictividad a un programa de otra forma insulso.

«Cobra Mission» no ofrece retos, parece concebido para niños, pero su contenido lo hace poco recomendable para ellos. Quizá sea duro, pero el humor que contiene y el choque que produce la combinación del "Manga" con fuertes dosis de erotismo, lo hacen muy atractivo.

F.H.G.

83

ORIGINALIDAD	55
GRÁFICOS	94
ADICCIÓN	90
SONIDO	96
DIFICULTAD	30
ANIMACIÓN	75



La adicción, las chicas, el sentido del humor, las chicas, el ver un cómic en el ordenador..., ¿hemos mencionado las chicas?

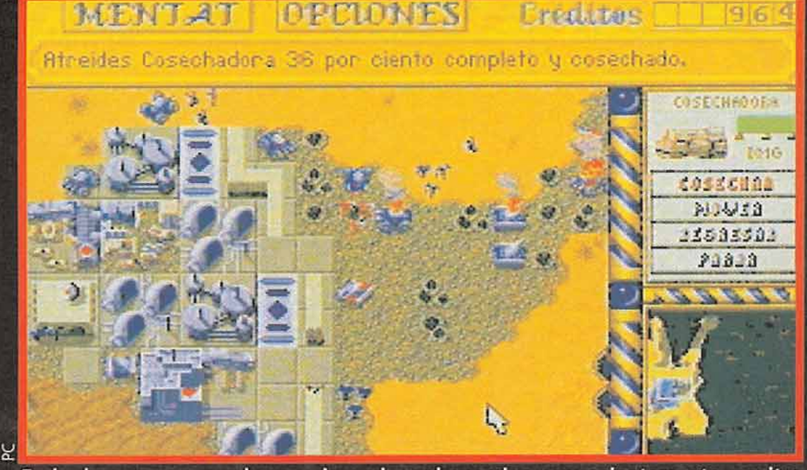


Que sea demasiado sencillo en ocasiones y que sus contenidos (léase sexo) no lo hagan especialmente recomendable para todos los públicos.

DUNE II
BATTLE FOR ARRAKIS

Aunque en las salas cinematográficas la fantástica novela del escritor Frank Herbert "Dune" sólo ha tenido una entrega, en el mundo del software de entretenimiento los videoadictos estamos de enhorabuena. Gracias a los chicos de Westwood, de nuevo podremos disfrutar en nuestros ordenadores de todo el sabor que nos brinda «Dune II», un estupendo juego de estrategia.

EL PODER DE LA ESPECIA



PC

En la dura carrera por la especia, rodear al enemigo convenientemente y evitar dejar ningún flanco al descubierto serán las claves de una victoria segura.

- **WESTWOOD/VIRGIN GAMES**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Estrategia**

Si en la primera parte nuestra labor consistió en entablar batalla contra la Casa Harkonnen y expulsar a todos sus miembros del planeta de las dunas, imaginaos lo que nos deparará «Dune II». En él, tendremos que combatir contra otras dos Casas en una lucha sin cuartel para conseguir la mayor cantidad de especia y, así, controlar Arrakis.

En esta ocasión, se le ha dado al juego un aire exclusivamente estratégico, dejando de lado los aspectos de aventura que tenía la primera entrega. Pero, eso sí, conserva la misma calidad técnica que su antecesor, e incluso la mejora, lo que influye directamente en su jugabilidad.

LAS DEUDAS DEL EMPERADOR

Por culpa de los impagos de nuestro monarca, nos hemos visto metidos en un tremendo embrollo. El emperador de la galaxia, Frederick IV, ha contraído grandes deudas con el CHOAM, Gremio de Mercaderes Intergalácticos, a los que debe pagar en especia; y, a pesar de que posee importantes propiedades, no tiene lo suficiente como para saldar su cuenta. Sólo el polvoriento planeta Arrakis puede sacarlo del apuro, pues como ya sabéis, esta tierra tiene un valor incalculable al ser la única fuente de la poderosa sustancia en todo el universo.

Para obtener rápidamente toda la droga galáctica que necesita, Frederick ha ofrecido una interesante recompensa a la Casa que consiga mayor cantidad: pondrá en sus manos el gobierno de Dune. Los tres Clanes más fuertes han aceptado tal acuerdo y no han tardado en organizar a sus ejércitos para comenzar cuanto antes las operaciones de cosecha. En esta competición vale todo, no hay ninguna regla para el combate, ni limitación en los métodos a utilizar en la lucha.

BATALLA EN LAS ARENAS

Para iniciar nuestra andadura hacia el poder, primero seleccionaremos la Casa con la que vamos a participar; entre Atreides, Ordos, o Harkonnen. Tras hacer la elección, una narradora nos facilitará una breve descripción del Clan al que no hemos adherido. Más tarde, se nos presentará un Mentat, quien será nuestro consejero y nos dará continuos avisos e instrucciones sobre la misión que deberemos llevar a cabo.

Los primeros objetivos serán sencillos y nos servirán para familiarizarnos con el sistema de control del programa. De este modo, construiremos refinerías y silos, y prácticamente no encontraremos ningún rival. Sin embargo, a medida que vayamos avanzando, las misiones se complicarán, así como las tareas a realizar, pues habrá que alcanzar posiciones enemigas y destruirlas.

Al principio, dispondremos de unas cuantas unidades de soldados, armas, una planta de construcción y 1.000 créditos para levantar lo que será nuestra base. Poco a poco, iremos creando diferentes instalaciones como plantas de energía, industrias de armamento, centros de adiestramiento militar, refinerías... Por supuesto, para edificar necesitaremos una cuantía de créditos, que repondremos con la próxima recogida.

LA ESTRATEGIA ES DIVERTIDA

A pesar de que el género de la estrategia no cuenta con muchos adeptos en nuestro país, Westwood y Virgin no se rinden y quieren demostrar que este tipo de programas puede ser tan adictivo como cualquier buen arcade.

Tal vez, la explicación de que los "Wargames" cuenten con un público restringido se encuentre en su falta de animaciones o la cantidad de menús que presentan, pero, lo cierto es que los últimos lanzamientos están enterrando poco a poco este tópico, y «Dune II» es una prueba más de ello. Así es, resulta verdaderamente atractivo construir nuestro complejo y observar cómo crece, y es tremendamente interesante idear la estrategia a seguir en las batallas para conquistar el planeta. En ningún momento, el desarrollo llega a hacerse repetitivo o aburrido, puesto que hay gran variedad de tareas a realizar y de opciones a utilizar.

Todo en él es digno de mención: sus cuidados y detallados gráficos; su apartado sonoro, con más de un mega de efectos y voces digitalizadas; y su increíble jugabilidad, que hacen que conquistar nunca haya sido tan divertido.

E.R.F.

Saludos, Soy tu Mentat Cyril.
Soy tu Mentat, y puedes llamarme Ammon.
Soy el Mentat, Radnor.

Tres son las Casas que se disputan el gobierno del valioso desierto Arrakis. Cada una está representada por su correspondiente consejero o Mentat. La familia Atreides es una de las más representativas, sus miembros son de naturaleza noble y siempre negociarán antes de combatir. Justo lo contrario ocurre con los Ordos, cuyas armas son el sabotaje y el terrorismo para alcanzar sus objetivos. Sin embargo, aún más temible es el sello Harkonnen, una de las Casas más salvajes y despiadadas de todo el universo. Bajo el lema del asesinato sin compasión y sin distinguir entre amigos o enemigos, pretenden obtener el control del arenoso planeta DUNE.

88

ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	80
ADICCIÓN	90
SONIDO	80
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	80



Que esté totalmente traducido al castellano, y sea más adictivo y entretenido que su antecesor.



Que las voces digitalizadas sólo se puedan escuchar si escogemos la opción de enfrentarnos al desafío en su versión en inglés.



DEL PRECIO DE MICROMANÍA, SUSCRIBIÉNDOTE

Y además, recibe la revista en tu casa, sin costo adicional para ti.
Tranquilamente. Para no perder ni un solo número. Ahorrando dinero.
La suscripción anual sería de 3.300 ptas. (12 números por 275 ptas).
Con esta oferta, pagas 2.640 ptas., lo que representa un ahorro de más de 600 ptas.
Y por si fuera poco, tendrás los números extras, al mismo precio.

Y hasta el 15 de diciembre... los cupones que se reciban antes de esta fecha se beneficiarán de un precio de suscripción de 2.160 ptas., ahorrándose así más de 1.000 ptas.

Puedes suscribirte ahora mismo, rellenando el cupón que aparece en el centro de la revista que no necesita sello, o por teléfono llamando de 9 a 14'30 y de 16 a 18'30 al : (91) 654 84 19 / 654 72 18.
Si lo prefieres, también puedes enviarnos el cupón cumplimentado por fax al número (91) 654 58 72.

OFERTA VÁLIDA SÓLO PARA ESPAÑA Y HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA DE SUSCRIPCIÓN SUSTITUTIVA.

APLICACIONES

WORDPERFECT PARA WINDOWS

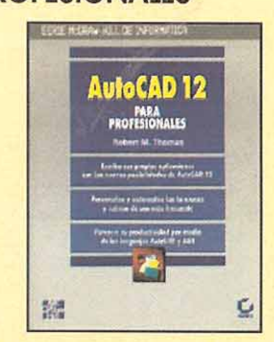
500 Págs. 3.250 Ptas.

Wordperfect es uno de los procesadores de textos más populares. Hasta hace poco sólo existía la versión para MS DOS pero Wordperfect, consciente de la limitación de su producto estrella, se atrevió por fin a dar el gran salto hacia Windows, desarrollando un nuevo programa que es interesante conocer a fondo para sacarle el máximo partido. Para eso está este libro. Perteneciente a la colección "Domine al 99%...", con su lectura descubrirás todos los secretos de Wordperfect. Un lenguaje ameno y claro, típico de esta interesante serie, es la clave para facilitarnos mucho más aún el aprendizaje. Imprescindible.

J. Carlos Luengo ***
Paraninfo Nivel «I»

APLICACIONES

AUTOCAD 12 PARA PROFESIONALES



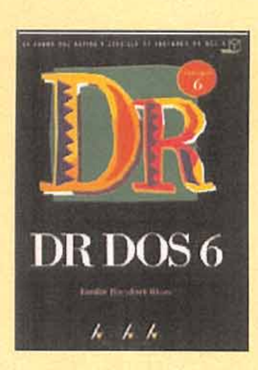
419 Págs. 4.000 Ptas.

Nadie duda que AutoCad 12 de Autodesk es un programa imprescindible para los profesionales del Diseño Asistido por Ordenador. Este libro está destinado a complementar los conocimientos de los usuarios que llevan ya tiempo trabajando con AutoCad. No pretende ser una guía del software ni un sustituto del manual sino ayudar al profesional a sacar el máximo partido del programa. ¿Lo consigue? En líneas generales sí, aunque da la impresión de que se deja algunas cosas en el tintero. En cualquier caso no deja de ser claro y conciso, cualidades que hacen del libro un manual con el sello de calidad de los textos de McGraw Hill.

Robert M. Thomas ***
McGraw Hill Nivel «E»

SISTEMAS OPERATIVOS

DR DOS 6



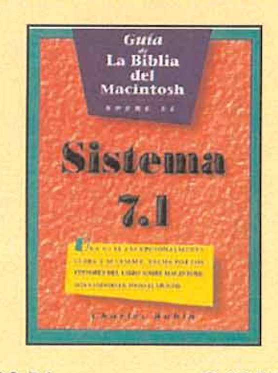
359 Págs. 3.605 Ptas.

Este libro nos introduce paso a paso en el complejo mundo de este sistema operativo desarrollado por Digital Rechearch, el único capaz de competir con MS DOS, guiando al usuario para aprovechar al máximo las múltiples posibilidades del sistema. Nos parece muy interesante el sistema elegido por su autor, comienza explicando cada comando y proponiendo problemas específicos para aprender su manejo, ya que es la única forma en la que se puede llegar a conocer a fondo cómo trabaja el sistema operativo de tu propia máquina. Algo con lo que te vas a tener que enfrentar en el momento en que te tomes el ordenador un poco en serio.

Emilio Rocafort Riaza ****
Anaya Multimedia Nivel «I»

SISTEMAS OPERATIVOS

GUÍA DE LA BIBLIA DEL MACINTOSH SISTEMA 7.1



290 Págs. 2.995 Ptas.

Sin sustituir a otras máquinas el Mac comienza a despegar en nuestro país, sobre todo gracias a los profesionales de la autoedición y el diseño. Sin embargo, a pesar de su popularidad, la mayoría de sus usuarios desconocen casi todo sobre su sistema operativo. Este es precisamente el objetivo perseguido por los autores de este libro: ayudarnos a dominar la última versión del sistema operativo de Macintosh. Comenzando por lo más simple, el manual da un repaso a las capacidades del sistema 7.1, incluyendo ejemplos y soluciones a los problemas que nos encontraremos. De lectura imprescindible para quienes acabéis de compraros un Mac.

Charles Rubin ***
Página Uno Nivel «I»

.PÉSIMO *FLOJO **NORMAL ***BUENO ****MUY BUENO NIVEL I: INICIACION NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS



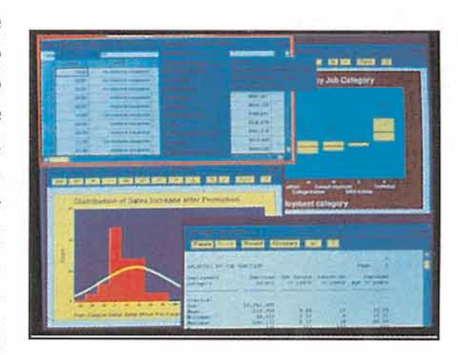
PRESENTACIONES EN WINDOWS



Ask Me Multimedia Center dispone de SUPER Show and Tell (SST), un potente software de presentaciones multimedia basado exclusivamente en Windows. SST soporta prácticamente todos los formatos gráficos, sonoros o de vídeo que se están haciendo un hueco en el entorno de Microsoft. Con este programa se pueden realizar de forma simple animaciones con sonido que sean completamente interactivas. Su facilidad de manejo es extrema y los únicos controles que podréis ver en el desktop de vuestro ordenador son los de un reproductor de vídeo y la información sobre los fotogramas anteriores y posteriores de vuestra producción. Los autores del programa están tan seguros de la facilidad de uso de su software que incluyen en el paquete una curiosa garantía: si en 60 minutos no eres capaz de hacer una presentación multimedia te devuelven el dinero. El precio de SST en los Estados Unidos es de 149 dólares.

Para más información E.E.U.U. 07 1 (612) 531 06 03

MANEJAR DATOS CON FACILIDAD

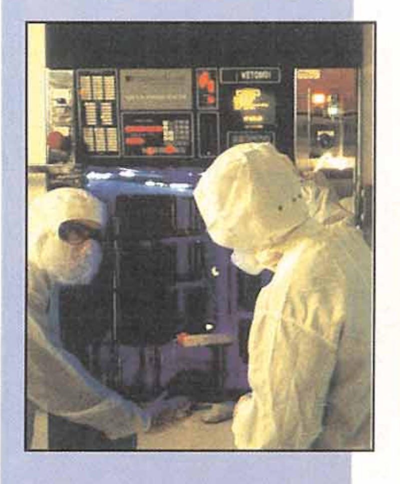


Micromouse distribuye en exclusiva SPSS Motif para IBM/RS 6000, un paquete de gestión de datos que incluye innumerables funciones estadísticas y gráficas. Destinado a equipos muy potentes, SPSS Motif, importa datos de las más conocidas bases de datos como Oracle, SyBase, Informix o Ingres. Con la información capturada por el programa es posible separar los ficheros en fragmentos, reordenar los datos, etc., etc. Todo ello sin nigún tipo de conocimiento de programación y de forma muy simple. Los informes generados por SPSS Motif pueden incluir gráficos de diversas formas y con los datos podremos realizar cálculos estadísticos como regresiones, análisis de varianza, correlaciones y muchos más.

Para más información MICROMOUSE (91) 547 37 03

CHIP DE LSI LOGIC PARA CIRUGÍA CARDÍACA

El ICD o desfibrilador implantable de Angeion Corporation de Minneapolis es un dispositivo que se coloca a personas que sufren taquiarritmia, una alteración que provoca pulsaciones extraordinariamente rápidas. El ICD detecta estas pulsaciones y envía un impulso eléctrico al corazón del paciente para que comience a funcionar con el ritmo correcto. Este aparato todavía está en fase experimental pero probablemente comience a ser implantado quirúrgicamente a primeros del 94. Lo más curioso del ICD es que lleva un chip ASIC 300K CMOS de la empresa multinacional LSI Logic, verdadero corazón del desfibrilador. La miniaturización informática está comenzando a integrarse en el mundo de la microcirugía y dentro de poco es posible que los chips que poseen los ordenadores puedan ser empleados para salvar las vidas de los enfermos que necesitan un control contínuo de su dolencia.



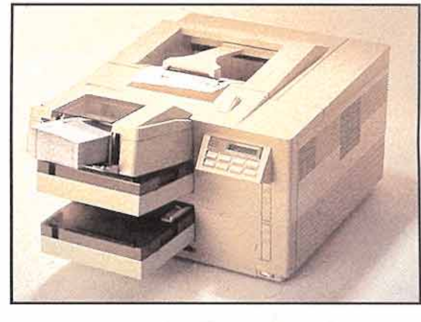
UNA TARJETA MUY BIEN ACOMPAÑADA

Volante Graphics acaba de comercializar un bundle en el que a todo comprador de su tarjeta de vídeo Warp 10Plus o Warp 20 se le regala un Corel Draw 3.0.

Estos dos modelos de VGA llegan a presentar 16 millones de colores en 640x480 excepto la Warp 20 con 2 megas de RAM que llega hasta los 24 bits en 800x600 y 65.536 colores en 1024x768. El precio de los dos bundles en E.E.U.U. es de 399 dólares con la Warp 10PLus y de 489 en la Warp 20 con dos megas de RAM.

Para más información Estados Unidos 07 1 (512) 329 50 55.

IMPRESORA HP DE ALTA TECNOLOGÍA



Laserjet 4Si MX, con este nombre se presenta la nueva impresora de Hewlett Packard destinada al entorno Macintosh. Su principal característica es su impresionante velocidad que llega hasta las 16 páginas por minuto gracias a los 25Mhz de su procesador con tecnología RISC. Pero nuestra amiga no se queda ahí porque posee una resolución de 600x600 puntos por pulgada, lo que supone una calidad de imagen verdaderamente impresionante para una láser. Además, posee dos bandejas de papel con capacidad para 500 hojas cada una lo que la hace especialmente útil para grandes volúmenes de impresión. La laserjet 4Si MX incorpora también PostScript Adobe nivel 2 y HP PCL 5 mejorado, permitiendo cambio automático entre los dos, tiene 10 megas de RAM ampliables hasta 26 mediante placas SIMMS y permite un volumen de 75.000 páginas al mes sin ningún problema. Su precio es de 850.000 pesetas.

Para solicitar más información podéis dirigiros a COMPUTER 2000 en Barcelona (93) 499 91 11.

¡CONECTA CON NOSOTROS!

MicroManía pone a tu disposición, junto al resto de las revistas de informática de Hobby Press, un centro servidor a través de la red IBERTEX de telefónica. HOBBYTEX, que es el nombre con el que se pone en marcha este nuevo servicio, te permitirá conectar desde tu ordenador o terminal de IBERTEX con nosotros y acceder a trucos y miles de datos sobre tus juegos favoritos, participar en concursos, consultar dudas, leer artículos de las revistas, acceder a un servicio de telecompra...

El sistema IBERTEX fue desarrollado, en un principio, para permitir a los usuarios telefónicos conectar con los que se denominan centros servidores. Estos centros servidores eran únicamente enormes bases de datos, por ejemplo la guía telefónica, en los que se facilitaba la información solicitada de manera casi instantánea. Con el auge de los ordenadores y la introducción de la telemática en los hogares IBERTEX evolucionó para ser cada vez más interactivo. Hoy en día un modesto módem que cumpla la norma V23, instalado en cualquier PC, es suficiente para acceder a los servicios de IBERTEX.

HOBBYTEX nace como centro servidor para estar en permanente contacto contigo. Queremos saber no sólo lo que piensas de nosotros, sino permitirte, sobre todo, el acceso a nuestras bases de datos. HOBBYTEX tiene dos niveles. El primero, al que se llega marcando el número de teléfono 031 y entrando el nemónico *HOBBYTEX1#, permite una primera aproximación. Es una especie de guía sobre nuestras revistas con informaciones sobre las mismas. El segundo, al que accederás con 032 y el nemónico *HOBBYTEX#, es un servicio mucho más completo que incluye secciones de noticias, forums, revistas, diálogos, anuncios, juegos y concursos, buzones, suscripciones y sugerencias.

Este servicio del 032 es mucho más interactivo que el anterior. En él es incluso posible mantener conversaciones en directo, "on line", con otros usuarios que estén conectados en el servicio de diálogos, hacer preguntas sobre determinados temas en la sección de consultorio, documentarse sobre aspectos concretos e incluso aportar tus conocimientos sobre otros en el apartado forums, poner anuncios, participar en concursos, con IMPORTANTES premios que ya comentaremos, dejar mensajes, hacer sugerencias, jugar en directo contra otros usuarios y, por supuesto, leer nuestros comentarios sobre juegos, consultar los índices y los artículos de las revistas o suscribirte a cualquiera de ellas, pedir números atrasados, etc.

HOBBYTEX es un esfuerzo en el que hemos puesto gran entusiasmo, una experiencia pionera en España con la que esperamos que todos los que dedicamos parte de nuestro tiempo a divertirnos con videojuegos estemos mucho más en contacto directo. ¡Conecta con nosotros!

¿QUÉ NECESITO PARA CONECTAR CON HOBBYTEX ?

Lo primero son ganas de pasar un buen rato. Lo segundo cualquier ordenador PC o compatible y lo tercero un módem que cumpla la norma V23. También puedes, por supuesto, conectarte utilizando un terminal IBERTEX.

¿CUÁNTO ME VA A COSTAR?

La respuesta es simple: muy poco. La red IBERTEX tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso independientemente de la distancia, lo cual es fundamental para que todos los usuarios tengan las mismas posibilidades de disfrutar de nuestros servicios. De esta forma cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 031 cuesta 8,5 pesetas el minuto y el 032 aproximadamente 18 pesetas por minuto. En cualquier caso, su coste es menor que una llamada telefónica urbana y no digamos nada si encima vives fuera de Madrid.

¿QUÉ TIPO DE MODEM NECESITO?

Aunque hay terminales específicos IBERTEX el sistema permite que los ordenadores PC se conecten siempre y cuando estén provistos de un módem que emule ese terminal. El módem puede ser interno o externo. El primero se conecta a un slot de ampliación del PC. Sólo necesitarás un destornillador para instalarlo. Siempre, por supuesto, con el ordenador apagado. El segundo se conecta a uno de los puertos serie del PC. Comprueba siempre que el módem que vayas a comprar cumple la norma V23.

¿CUÁL ES EL MEJOR SOFTWARE DE COMUNICACIONES?

Para establecer la comunicación, además de un módem, necesitarás software. Normalmente todos los módems vienen con algún programa. Si obtienes el módem de un amiguete o lo compras de segunda mano sin nada de software tampoco tendrás problemas porque hay muy buenos programas de comunicaciones en el área de "shareware" o dominio público.

¿QUÉ SERVICIOS ME OFRECE HOBBYTEX?

HOBBYTEX es, en líneas generales, una revista electrónica. Claro que debido al soporte hay algunas diferencias. Por ejemplo, HOBBYTEX no puede llevar fotografías, pero sin embargo, como contrapartida, permite un alto grado de interactividad. Las opciones del nivel 032 de HOBBYTEX son:

Noticias: sección en la que te informaremos de lo último.

Consultorio: podrás hacer preguntas y obtener respuestas a todas tus dudas.

Revistas: te permite escoger entre las revistas que edita Hobby Press –Micromanía, Pcmanía, Hobby Consolas, Nintendo Acción y Todo Sega– y en cada una de ellas seleccionar artículos para leer, ver trucos de juegos, consultar el índice de ese mes, suscribirte, pedir números atrasados o enviarnos sugerencias.

Diálogos: para mantener una conversación "on line" con otros usuarios.

Anuncios: ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas para llamar a HOBBYTEX?

Juegos y concursos: puedes participar y ganar importantes premios.

Forums: encontrarás reunida toda la información sobre un tema concreto. Puede ser consultada e, incluso, enriquecida con tus propias colaboraciones.

Mensajería y buzones: podrás dejar tus mensajes personales para otros usuarios que en ese momento no estén conectados.

Telecompra: este servicio te da acceso a un sistema rápido y cómodo para adquirir los productos que te interesan, beneficiándote además de ofertas especiales.

Suscripciones y números atrasados: el método más rápido para conseguir los ejemplares que te faltan.

Sugerencias: para que sepamos lo que te gusta, y lo que no, de nuestras revistas y de HOBBYTEX.

¿QUÉ PASOS DEBO SEGUIR PARA ENTRAR EN HOBBYTEX?

Llama con el módem al 031 o al 032, –depende del nivel con el que quieras conectar–, cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea en el 031 *HOBBYTEX1# y en el 032 *HOBBYTEX#. Una vez tecleado el nemónico entrarás en el menú de HOBBYTEX.

El 031 no necesita que te identifiques pero el 032 sí te pedirá lo que se llama un pseudo. Un pseudo es un nombre, que no tiene porque ser el real, pero que siempre debes usar para acceder a los buzones o a los forums. La razón es que cuando alguien te deje un mensaje lo hará a tu pseudo y solamente tú podrás leerlo. Para evitar que algún "listo" cotillee en tu correo-informático tendrás que indicar también un "pasword" o palabra clave cuando accedas a los buzones o forums.

La pantalla aparecerá dividida en tres zonas. La superior y mayor muestra las opciones disponibles y los textos de cada una de ellas, en la intermedia encontrarás los mensajes de ayuda del sistema, y en la inferior es en la que puedes escribir tus propios comandos.

El sistema IBERTEX funciona en base a números y los símbolos *#. Si miras tu teléfono comprobarás que los dos aparecen en el teclado. Recuerda que antes comentamos que IBERTEX estaba pensado inicialmente para funcionar desde una máquina muy similar a un teléfono. Así, casi todos los comandos son combinaciones de estos símbolos y varios números. Lee atentamente los textos que aparecen en la ventana de ayuda y no tendrás ningún problema para viajar a través de IBERTEX.

¡NO ES NECESARIO PAGAR NINGUNA CUOTA DE ACCESO!

NOTA: si IBERTEX te diera el mensaje de nemónicos no disponibles o alguno parecido, tendrás que teclear el número directo de acceso a HOBBYTEX. Para el nivel 031 y 032 es ***213086350#**

032 *HOBBYTEX#

Guía del Usuario Incansable

YO NEXUS 7

CAPÍTULO 0

Por Rafael Rueda

¿Sábes lo que es un ordenador? ¿De veras? ¿Cuántas patas tiene? ¿Estás bien informado del software y hardware que tu ordenador necesita? ¿Se lo has preguntado a él? ¿Sabías que en los tiempos que corren donde abundan los desastres medio ambientales, también se puede practicar la "Ecología Informática"? ¿Puedes tú hacerlo? ¿Es tu ordenador "ecológico"? Sí, querido usuario, todas estas cuestiones en apariencia incoherentes, tienen una respuesta y una práctica aplicación. Pero, claro está, todo tipo de tareas y proyectos necesitan primeramente de un buen estudio y aprendizaje para posteriormente poder aplicarles una técnica de desarrollo. ¿Qué cómo demonios se hace todo esto? Muy bien, ahí vamos a llegar.

Nexus 7 –o sea un servidor– ha estado últimamente empollando, y se ha puesto a trabajar en serio. Y cuando un androide se pone a "darle a los interruptores e implantes de memoria"..., puede suceder cualquier cosa. Y así ha sido. Y para que conste en "los escritos" –como se suele decir–, aquí va una estadistica del material revisado: Doscientos mil folios y bocetos, quinientos libros y manuales informáticos, dos mil trescientas películas de vídeo y documentales, dos enciclopedias de hologramas, seiscientas bases de datos, diez kilómetros de papel perforado, mil quinientos CD-ROMS, tres mil manuales de instrucciones de video-juegos y setecientos dossiers de sistemas operativos. ¿Ya está? No del todo. A esto hay que sumar los periféricos usados, las cajas de floppys gastadas, los cientos de litros de Coca Cola en lata y las miles de horas que se han empleado para confeccionar la más completa e importante "Guía para el Usuario Incansable" de todos los tiempos.

Lógicamente imprimir y editar esta guía –con todo el material existente– nos llevaría años..., mejor..., décadas..., o tal vez..., ¿siglos? ¿Quién sabe? Por ello ha sido necesario resumir todo el contenido, reciclando y comprimiendo conceptos, desechando y adaptando lo básicamente comprensible, para el mejor entendimiento y asimilación por cualquier usuario de ordenador –incluidos los de poco más de "mega y medio de capacidad pensante"–.

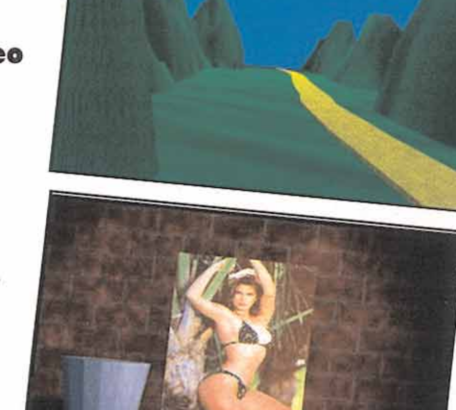
También hay que aclarar, que las ideas y el lenguaje usado en la confección de esta "Guía", están subjetivamente filtradas por la red de comunicación de una "entidad medio-humana-medio-cibernética" –como es un androide de nexo 7–; lo cual puede hacer suponer que habrá cambios imprevisibles en la configuración, pero que no afectarán el desarrollo de los capítulos por entregas. ¿O es que pensáis los humanos que a los "replicantes" no se "les va la cabeza de vez en cuando"? Bien, una vez aclarado esto, sólo queda anotar que a partir del próximo número de nuestra revista favorita, podréis por fin encontrar la respuesta apropiada a todas vuestras interrogantes. ¿Puede un módem lanzar mensajes al espacio exterior?, ¿Cuáles son los video-juegos más apropiados para los que padecen insomnio? ¿Cómo se desmonta un ordenador sin que sobren tornillos? ¿Por qué a veces se quedan los ordenadores colgados?, ¿es que son adictos a algo? ¿Sabíais que mamá puede usar vuestro ordenata parta informatizar y confeccionar los menús de cocina? ¡Por favor! No utilicéis vuestra máquina al 10 por ciento si la podéis manejar al 99 por ciento! Y además, como suele decir mi amigo pseudo-humano Ángel: ¡Un ordenador es lo mejor del Cosmos! Así sea.

En el próximo número, Capítulo 1: «CÓMO ENFRENTARSE A UN ORDENADOR SIN MORIR EN EL INTENTO»



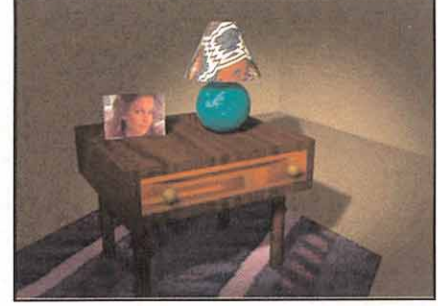
LA Otra PANTALLA

Parece ser que la afición por la imagen sintética está creciendo entre vosotros. Fruto de ello es la cantidad de pantallas que nos habéis enviado, utilizando para ello programas tan famosos como «3D Studio» O «Real 3D» entre otros. Los autores de las pantallas que aquí reproducimos son Oscar Pixart López, de Zaragoza, Javier Guerreo Díaz, de Cádiz y Miguel Ángel Villén Carrasco, natural de Valencia. Los dos primeros han utilizado un PC para ello, mientras que Miguel se ha servido de un Amiga 500 con dos megas de memoria. Esperamos que esta nueva forma de demostrarnos lo que se puede llegar a hacer con un ordenador cuaje entre el resto de lectores y pronto contemos con más trabajos de este tipo.

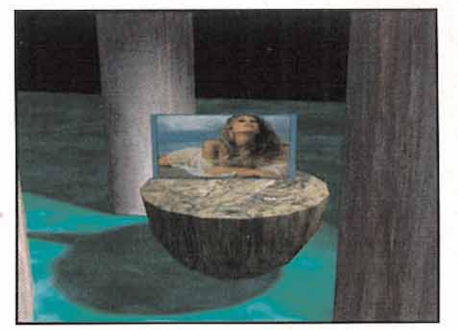






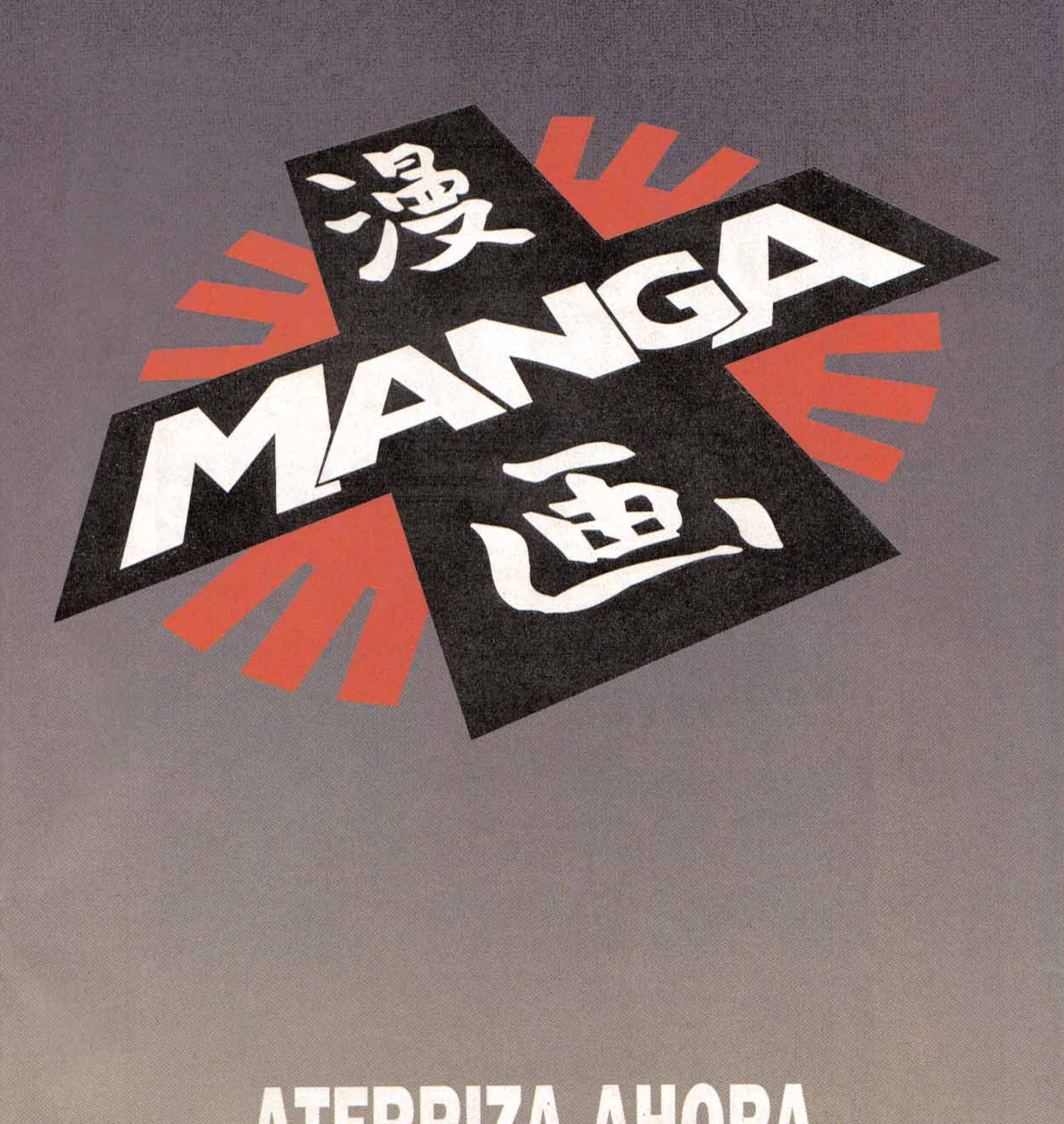












ATERRIZA AHORA
EN EL SIGLO XXI

PRÓXIMOS ESTRENOS EN CINE







MUESTRA DE ANIMACIÓN



SECCIÓN OFICIAL

FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINEMA FANTASTIC DE SITGES
8-16 Octubre

¡¡Bienvenido!! ya tienes en tus manos la primera entrega de **MangaZine**, el boletín de **MangaVideo.** Entre sus páginas encontrarás todo tipo de información acerca de los nuevos lanzamientos, artículos, ilustraciones, noticias... para teneros al día y ofreceros un amplio servicio a los aficionados de las películas de **MangaVideo.** Pero si todavía no sabes bien qué es esto de **MangaVideo**, será mejor que me calle y te deje leer... ¡Sayonara!

Oscar Valiente

CONTENIDO



EL COMIENZO

El mercado del manga y el anime (comic y cine de animación japoneses respectivamente) ha barrido como una gran ola occidente. Norteamérica, Italia, Francia, Inglaterra, España... todos han vivido y están viviendo una revolución cultural japonesa.

Haciendo un poco de introducción a lo que es el mercado del comic y el cine de animación en Japón, debemos decir que posee unas dimensiones gigantescas, con números que nada tienen que ver con los manejados por los editores occidentales. El país nipón produce casi 1.000 horas de animación al año entre series para T.V. y video (los OVAs) y cuenta con más de 3.000 dibujantes profesionales de manga, que ven cómo sus obras se tiran por millones en publicaciones y tomos de más de 200 y 400 páginas.

Fue a mediados de los 80 cuando este mercado invadió involuntariamente USA, el mercado no japonés más abastecido actualmente, contando con 6 editoras importantes de manga y otras tantas de anime, sin contar con sus grandes convenciones o sus populares revistas especializadas en el tema. Europa cuenta ya con un importante mercado, Italia, Francia y Gran Bretaña tienen también sus editoras de manga y anime, y también son cada vez más las convenciones y publicaciones que surgen en los países vecinos. Sobre todo es destacable la situación de Italia, que cuenta con una gran oferta de calidad en todos los campos realacionados con el manga y el anime.

España, arrasada por dos olas llamadas *Bola de Dragón* y *Caballeros del Zodíaco*, también caería en la red japonesa, convirtiéndose rápidamente en un gran mercado, y digo gran porque, aunque no ha hecho más que empezar, ya se codea con otros países que llevan mucho más tiempo en activo. Pero el anime siempre ha contado con una gran aceptación por parte del público español, no sólo ahora. Desde principios de los 70, con series como *Meteoro, Heidi, Mazinger Z, Comando G, Ulises 31...* recordadas por todos hasta los últimos *Robotech, Bateadores, Johnny y sus amigos, Cazador, Fly...* Pero el boom se produjo, como he dicho, hace casi 3 años con la aparición en la pequeña pantalla de *Bola de Dragón* y *Caballeros del Zodíaco*, dos grandes series que batieron récords de audiencia y popularidad nunca alcanzados por una serie de animación en España. Esto conllevaría a que el televidente de entonces exigiera un merchandising y una información no disponible desgraciadamente por aquel entonces en nuestro país.

Así los editores comenzaron a tirar del hilo de ese ovillo llamado Japón, siendo la primera editora en llevarse el gato al agua **Planeta Agostini**, que ganaría la batalla por los derechos del manga de *DragonBall* hará año y medio e iniciaría toda una oferta de colecciones de manga que sigue creciendo en nuestros días. Desde otros sectores editoriales, se importarían productos de marketing, las cadenas de T.V. se preocuparían más a la hora de escoger las series a programar y las tiendas especializadas en comics se abastecerían de productos japoneses. Surgirían los primeros fanzines (revistas de aficionados) especializados en el tema, como **Japan Anime Fanzine, Yakubi, Manga Zone** y **Manganime**, que demuestran la actividad del mercado, pero todavía no ha sido creada una revista profesional, aunque todo parece indicar que pronto surgirá alguna.

También hemos tenido películas muy buenas en los videoclubs, obras de la calidad de *Guerreros del Viento, Macross, Cazador de Espíritus, Leda* y otras muchas han pasado desapercibidas para el gran público debido a la mala política editorial y escasa promoción que se les ha atribuído, tratándolas como películas de mero uso infantil, y que mejor tratadas podrían haber contribuído a un más temprano despertar de la fiebre nipona en España.





¡¡LLEGA LA REVOLUCIÓN!!

Sin duda, dentro del mercado del anime, la oferta más atractiva es la de su mercado de video de animación. Films y sagas de varias cintas de duración, de todos los géneros y estilos, que ofrecen una calidad altamente superior a la de las series producidas para T.V.

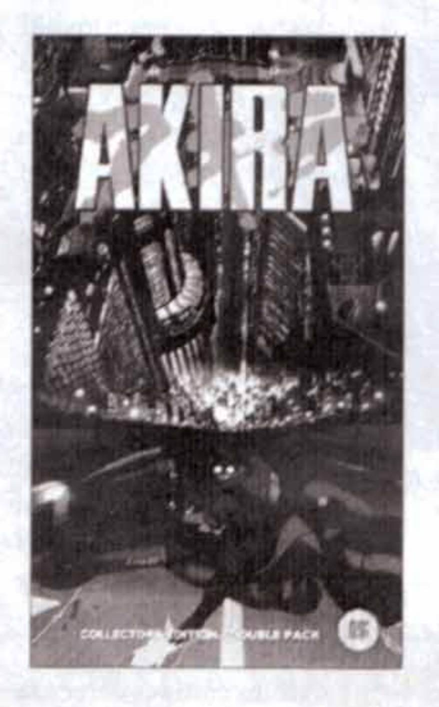
Estas películas, los OVAs (Animación Original para Video), en Japón se suelen encontrar nada más salir también en sistema Laser Disc, depurando así al máximo las prestaciones de la obra. Allí se compran como las colecciones de comics, unas obras de determinado número de cintas que salen al mercado mensual o bimestralmente, y que suelen tener una duración de 30 minutos por cinta.

La producción de OVAs en los últimos años ha crecido sustancialmente, debido a que la compensación económica que ofrecen es superior y ofrece menos riesgos que las producciones para T.V. así un OVA que no haya tenido éxito consigue salvar el presupuesto invertido con un "mínimo" de ventas, lo que no pasa con las series.

Hay diversas formas de crear un OVA: se puede adaptar la historia de un manga (se suelen cambiar un poco algunos rasgos del guión), crear una historia inédita a partir de la historia del manga, hacer una continuación o nuevas historias de una serie de T.V. o crear un OVA original, elaborado por el equipo de un estudio de animación. A veces sucede al revés, y un OVA original de éxito da lugar a un manga o una serie de televisión, aunque es poco corriente (el más claro ejemplo lo encontramos en la aclamado OVA Patlabor).

Manga Video (el nombre viene de lo que acabamos de comentar), sello del grupo británico **Island World Communications**, nació en el 92 a raíz del interés que la proyección de la célebre *Akira* despertó en el público del **Festival de Cannes** de 1990. **Island World** se decidió entonces a crear **Manga Video** publicando a lo largo del 92 una extensa gama de OVAs.

Manga Video en ese año sacó al mercado dos versiones de *Akira*, *Fist of the North Star*, *Dominion Tank Police* (dos cintas distintas con dos actos cada una), *Proyect A-KO*, *Venus Wars*, *Odín* y *Urotsukidoji: Legend of the Overfiend*; y en lo que va de año se han editado *3X3 Eyes*, *Vampire Hunter D*, *Urotsukidoji 2: Legend of the Demon Womb*, *Lensman*, *RG Veda*, *Heroic Legend of Arislan*, *Crying Freeman*, *Doomed Megalópolis 1*, *Monster City* y *Cyber City Oedo 808*.



Bajo otro sello, **Ultra Video**, se han editado dos películas de **Ultraman** de imagen real: *Ultraman: Alien Invasion* y *Ultraman: Battle of Earth*. En **Manga Video** hay lugar para todo: humor, terror, acción, amor, ciencia-ficción... en una serie de películas dirigidas principalmente al público adolescente.

Pero pasando a lo que es y cómo surgió **Manga Video** en España, hay que decir que la historia ha sido casi igual que la de los ingleses. En el **Festival de Sitges** del 91 se pasó una versión subtitulada de *Akira*, que despertó gran entusiasmo y asistencia de público, lo que propiciaría la posterior y también exitosa proyección en algunas salas de cine de la obra de **Otomo**. El éxtasis llegó con su versión en video, que aunque hacía preveer un éxito de ventas, fue más que eso, convirtiéndose en todo un best-seller de un género hasta entonces inaudito en las listas de ventas (sólo las producciones Disney han accedido a ellas).

Esto, junto al éxito del OVA en otros países y la evidente demanda del público español, supuso la creación en España de **Manga Video** que lanzará las películas (algunas en cine) adaptadas y editadas por **Manga Video** en Gran Bretaña, al igual que contará con este boletín trimestral dirigido a los socios del **Manga Club**.

Empezamos nuestra historia con cuatro estupendas obras y, créme, si te las pierdes, lo vas a lamentar, porque con **Manga Video** ¡¡Llega la Revolución!!

GLOSARIO

Para los que no estéis muy relacionados con este mundillo, aquí tenéis una breve lista con algunos de los términos y conceptos que podéis encontrar en este boletín y que es conveniente conocer para la perfecta asimilación de algunos artículos.

ANIME: es el término internacional empleado para designar al cine de animación japonés, desde las series de T. V. hasta los films.

BGM: (back ground music) es la música de fondo.

MANGA: nombre con el que se designa al comic japonés.

MANGAKA: dibujante profesional de manga.

MECHA: abreviación de MECHANICAL, los mechas son los robots, transformables, tanques... y esta palabra es usada en algunas ocasiones para definir a este género.

OVA: (Original Video Animation) es el anime producido expresamente para su reproducción en video o Laser Disc.

SCRIPT: (guión) a veces es usado para designar al propio guión o a los libros con los textos del guión o los bocetos originales de los cels o fotogramas.

SD: (Super Deformed) estas siglas se aplican al anime y el manga de parodia de otras obras, que presenta a sus personajes achatados y cabezones.

SHOJO MANGA: género del manga destinado al público adolescente femenino. (Shojo quiere decir "chica").

SOAP OPERA: género en el que la trama argumental se basa en las relaciones de tres personas (dos chicos y una chica, una chica y dos chicos...) que aquí también se suele llamar "triángulo amoroso").



¿Qué es Manga Club?

Manga Club es un medio al servicio de los aficionados de **Manga Video**, a través del cual, haciéndote socio gratuitamente, tendrás acceso a múltiples actividades y ventajas.

¿Para qué Manga Club?

Al hacerte socio de **Manga Club** recibirás trimestralmente este boletín exclusivo para los socios del club, y que servirá de contacto con los socios, informándote ampliamente sobre todas las novedades que **Manga Video** vaya sacando al mercado. Además, con los cupones que encontrarás en las cintas de **Manga Video**, puedes conseguir camisetas, gorras, pins, posters... de tus títulos predilectos sin sorteo alguno.

¿Cómo hacerse del Manga Club?

En las cintas de **Manga Video** encontrarás un cupón que tan sólo tienes que rellenar y remitir a nuestra dirección. Automáticamente pasarás a formar parte del **Manga Club** y en pocos días recibirás el cuestionario de bienvenida. ¡Así de fácil!

Ya lo sabes, si quieres adentrarte en nuevos y fantásticos mundos, no lo dudes ¡Apúntate a **Manga Club**!




MANGA
VIDEO

Fist of the North star

El Puño de la Estrella del Norte

Sin vegetación, sin alimentos, sin agua, sin niños, sin ciudades... sin vida. Un planeta sin vida es el resultado de la barbárie nuclear que tantas veces se advirtió. Ahora, la tierra desquebrajada, las ciudades semienterradas y el Sol abrasador son el único paisaje visible.

Pero lo peor de la situación es que "la ley del más fuerte" es la única vigente ahora, enormes y musculosos hombres sin sentimientos asesinan y saquean a los más débiles, en busca de comida y diversión, arruinando el trabajo de aquellos que aspiraban a cultivar el mañana con las semillas que sobrevivieron a la catástrofe.

En medio de esta cruel situación surge una esperanza, **Ken**, **El Puño de la Estrella del Norte**, nombre del más poderoso arte marcial conocido, enseñado a unos pocos en la **Sagrada Escuela de la Osa Mayor** desde hace siglos y que, utilizado por malas manos puede ser devastador. La técnica de **El Puño de la Estrella del Norte** mata o sana al ser humano desde su propio interior, al golpearle alguno de los 108 puntos de poder de su cuerpo, pudiendo ocasionar así decenas de formas distintas de matar.

Shun, dominador de otra gran arte marcial, **La Cruz del Sur**, derrotará a **Ken** y raptará a la que era su gran amor, **Julia**. En su camino por recuperarla, **Ken** deberá hacer frente a oponentes con técnicas tan destructivas y místicas como la suya hasta encontrarse con **Raoh**, su hermano, que asegura poseer el verdadero poder de **El Puño de la Estrella del Norte**. ¿Será verdad?

El Puño de la Estrella del Norte se puede definir como un *Mad Max* pero mucho más fuerte, donde predominan el poder de la imagen y el sonido, estando así esta cinta repleta de efectos visuales y sonoros muy en la línea de otras



obras como *Los Caballeros del Zodíaco* o *DragonBall*. Dentro de un contexto realmente cruel, donde encontramos a unos malos tal vez demasiado malos y unos buenos demasiado buenos pero que en esta ocasión no tendrán compasión alguna. Unos terribles personajes contrastados con otros tan dulces como todo el reparto femenino en un ambiente post-apocalíptico poco usado por los guionistas japoneses, todo ello reflejado con una gran calidad técnica en la que destacan el diseño de personajes (perfectamente adaptado del manga), los fondos y la banda sonora.

Hokuto No Ken, el nombre original japonés de este OVA, está basado en el manga creado en 1983 por **Yoshiyuki Okamura "Bronson"** como guionista con el joven **Tetsuo Hara** a los lápices. Este manga, publicado en el célebre semanario japonés **Shonen Jump**, tuvo gran aceptación, llegando a abarcar más de 4.000 páginas. En España, hemos podido leer las primeras páginas de este manga gracias a **Planeta Agostini Comics**, en una versión adaptada de la publicada en USA por **Viz Comics**. También ha conocido su versión italiana con el nombre de *Ken il Guerriero*, y se televisaron allí sus 2 series de T.V. Por si fuera poco, también se han adaptado nada más ni menos que 7 juegos para consolas: 2 para **Super Nintendo**, 2 para **Famicon-NES** y 1 para **Game Boy**.

Fecha de venta: *4 Octubre* ***Duración:*** *112 min.* ***Precio:*** *2.995 ptas.*
Historia Original: Buronson y Tetsuo Hara **Director:** Toyoo Ashida
Director Artístico: Shiko Tanaka **Música:** Katsuhisa Hattori
Productor: Shoji Kishimoto



MANGA VIDEO

En video!!

Doblado al castellano.

DOMINION
TANK POLICE

ACTS I & II

MANGA

A partir del
2 de noviembre.

P.V.P.
2.995,- pts.

Aterriza ahora en el siglo 21

DOMINION TANK POLICE

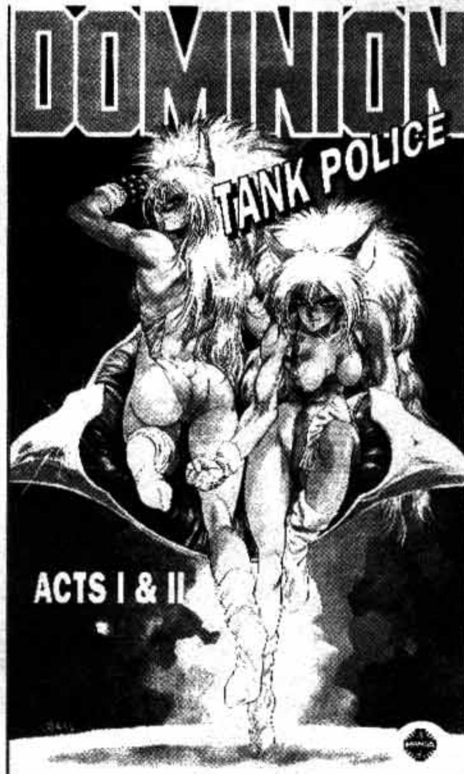
En el año 2.010 la Tierra está sumergida en una gran nube tóxica que obliga a los habitantes de las ciudades a llevar mascarillas anti-gas. Las ciudades, aunque muy desarrolladas, cuentan con un alto índice de criminalidad y corrupción, ante el cual la policía es totalmente impotente.

Por esta razón es creado el **Tank Police** ¡una patrulla de tanques policías! dispuesto a cortar de cuajo la acción criminal residente en la ciudad. Como es comprensible, es poco corriente ver tanques rompiendo el asfalto a toda velocidad en constantes persecuciones, lo que unido a la locura de los propios policías, hace que este cuerpo sea si cabe más peligroso que los propios delincuentes.

En el **Tank Police** ingresará un nuevo miembro, **Leona Ozaki**, una guapa pero dislocada aspirante a gran policía que se construirá su propio tanque, **Napoleón**, usando las piezas de uno de los muchos tanques que el **Tank Police** se carga al día.

En esta ocasión el **Tank Police** tiene como principal objetivo la banda del grotesco **Buaku** y las sexys hermanas-gato **Annapuna** y **Unipuna**. Esta cómica banda ha sido contratada para robar unas muestras de orina de un hospital, pertenecientes a las únicas personas que no han sido afectadas por los gases de la ciudad. El caos se desata en el hospital y las sirenas del **Tank Police** comienzan a sonar...

No hay persona lo suficientemente seria, deprimida o insensible que tras ver esta cinta no haya soltado una carcajada o expresado una sonrisa o mueca de asombro. Y es que *Dominion Tank Police* es uno de los más divertidos OVAs que podréis



ver en mucho tiempo. Es puro humor sin contemplaciones, pero encajado en una historia repleta de acción que también tendrá hueco para algo de sensiblería y sentimentalismo ¡pero no mucho!

Si este cocktail ya suena bien, se ve y se oye mejor con la estupenda calidad técnica que ofrece este OVA, lo que convierte a estos dos primeros actos en una verdadera delicia. ¡Porque todavía hay más! esta primera cinta tan solo recoge los dos primeros OVAs de *Dominion Tank Police*, que se complementan con otra cinta que editaremos más tarde, y que contiene los OVAs 3 y 4.

¿Quién no ha oído hablar de **Masamune Shirow**? El popular autor de *Dominion Tank Police, Appleseed, Black Magic, Orion, Patrulla Especial Ghost*... es uno de los mangakas más reconocidos y exportados en occidente, que saltó a la fama con su inmortal manga *Appleseed*, que contribuyó a despertar la fiebre manga en USA. **Masamune Shirow** también es peculiarmente conocido porque hasta hace poco ni siquiera era mangaka de profesión, sino que ejercía de maestro, algo realmente inaudito. El OVA que nos ocupa está adaptado del manga de mismo título, aunque la versión animada trata una historia inédita, anterior temporalmente a la del manga, pero que continuará en 6 nuevos OVAs que se estrenan este octubre en Japón, y que esperamos poder ver muy pronto en nuestros televisores.

Fecha de venta: *2 Noviembre* ***Duración:*** *67 min.* ***Precio:*** *2.995 ptas.*
Historia Original: Masamune Shirow **Guión y Dirección:** Koichi Mashino
Diseñador de Personajes y Director de Animación: Hiroki Takagi
Director Artístico: Mitsuharu Miyamae **Productores:** Ritsuko Kakita
Kazuhiko Inomata y Tamaki Harada




MANGA
VIDEO

VENUS WARS

Hace 80 años, un asteroide de hielo colisionó con el planeta Venus, creando una rica atmósfera que haría el planeta habitable, cuando antes sólo era un planeta seco y desértico sin ninguna opción de colonización. Hoy, año 2.089, (73 en el calendario venusiano) Venus está sumergido en una terrible guerra que enfrenta a los dos estados coloniales que lo dividían: **Isthar** y **Aprhodia**.

El ejército de **Ishtar**, con sus potentes tanques, es altamente superior al de **Aprhodia**, que ve cómo el enemigo gana rápidamente terreno y ocupa su capital en tan sólo un día. **Suzan Sommers**, una joven y entusiasta periodista de un periódico terráqueo, es destinada a Venus para cubrir la noticia de la guerra; **Suzan**, en un momento de peligro durante la invasión de la capital, es recogida por el **Killer Commandos**, un equipo de las carreras monobike de Venus, compuesto principalmente por 6 jóvenes y liderado por **Hiro Seeno**, un gran piloto que se convertirá en el protagonista de esta historia.

Gary, el jefe y propietario del equipo había estado comprando armas secretamente, por si algún día había que hacer frente al ejército ishtariano e **Hiro** y **Miranda** (una guapa pero de muy mal genio piloto) tomarán la iniciativa de enfrentarse al enemigo, debido a la impotencia de las tropas de **Aprhodia**, y así se armarán en sus monobikes e idearán un plan para destruir a los tanques más próximos que tienen rodeada la capital. **Suzan**, fascinada por los acontecimientos, se quedará con el **Killer Commandos** hasta el final de la guerra, e incluso intervendrá directamente en ella.

Aunque el plan del **Killer Commandos** sale bien, los tanques enemigos son demasiado numerosos y poderosos, y no



pueden con todos. Es entonces cuando inesperadamente descubren la existencia del **Batallón Hound**, un mini-ejército de monobikes anti-tanque creado para hacer frente al avance de **Isthar**...

Venus Wars es una excitante historia, con una trama muy lineal pero muy bien desarrollada, que nos muestra las inquietudes de un joven que siente la necesidad de hacer algo contra la situación dominante, y que a lo largo de su aventura descubrirá la importancia de la amistad y el compañerismo en los momentos difíciles. La acción en *Venus Wars* es constante, siendo las escenas de combate de las monobikes las más espectaculares, con incansables "travellings" en medio de la acción, que junto a los extraordinarios fondos dan una ambientación realmente buena. El estupendo diseño de personajes (una de las especialidades del autor de esta obra) viene a completar un conjunto técnico de calidad, amenizado por unas no menos estupendas canciones.

Este OVA ha sido adaptado del manga creado por **Yoshikazu Yasuhiko** (editado en USA por **Dark Horse** en dos partes), que a su vez también ha intervenido aquí como Director y Diseñador de Personajes. Este hombre ha ganado una gran reputación con sus aportaciones en el anime, en obras tan importantes como la popular *Gundam*, y otras no menos importantes como *Dirty Pair, Arian* o *Crusher Joe.*

Fecha de venta: *2 Diciembre* ***Duración:*** *104 min.* ***Precio:*** *2.995 ptas.*
Historia Original y Dirección: Yoshikazu Yasuhiko
Guión: Yuichi Sasamoto y Yoshikazu Yasuhiko
Director Artístico: Shichiro Kobayashi **Productor:** Yukio Kurata
Productores ejecutivos: Hiroshi Furuoka, Toru Okuyama y Makoto Yamashiho



UROTSUKIDOJI



LA LEYENDA DEL SEÑOR DEL MAL

El universo está habitado por tres mundos: el de los humanos, el **Jyujinkay** (el de los pacíficos Hombres-Bestia) y el **Makai** (el de los Demonios y Monstruos), pudiendo los habitantes de estos dos últimos mundos tomar forma humana y presentarse en el mundo humano, donde los Demonios pueden transferir sus poderes a las hembras humanas en el acto sexual.

La Leyenda dice que cada 3.000 años renace el **Chojin, El Señor del Mal,** destinado a unir los tres mundos en un único llamado la **Tierra de la Eternidad,** un nuevo mundo de paz y felicidad pero para cuya creación deberán ser destruídos los mundos anteriores.

El **Maestro** del **Jyujinkey** envía a la Tierra a **Amano**, un joven guerrero, para que descubra al portador del **Chojin** y evite la catástrofe. **Amano** descubrirá que el **Chojin** está enjendrado en alguno de los alumnos de la universidad **Myojin**. Entre los más claros candidatos encontramos a **Ozaki**, el líder del equipo de baloncesto, que resultará ser algo más que eso...; a **Nagumi**, un joven un tanto descuidado y vicioso enamorado de **Akemi** (el centro de toda la historia) y que parece ser el **Chojin** (¿¿¿???); y por último tenemos a **Niki** un joven marginado también enamorado de **Akemi** al que cierto día los **Demonios de la Locura y la Matanza** confiarán un gran poder, pero solamente al final, con la manifestación del **Chojin**, **Amano** logrará descubrir la verdadera realidad que envuelve al Señor del Mal...

Esta es la trama de *Urotsukidoji: La Leyenda del Señor del Mal*, una historia espeluznante y terriblemente



atractiva. Tras la maravillosa historia de **Toshio Maeda** genialmente desarrollada por **Hideki Takayama**, se esconden unos personajes sólidos y tremendamente reales, que sin duda actúan como lo haría una persona real en sus situaciones. *Urotsukidoji* va mucho más allá de la atractiva historia del "diablo bueno" (como en el genial *Devilman* de **Gô Nagai**) y nos ofrece toda una estudiada red argumental a lo "soap opera" pero muy diferente de lo que nos tiene acostumbrados ese género, con el trío **Nagúmo - Akemi - Niki**. Y es que *Urotsukidoji* tiene de todo: terror, humor, sadismo, violencia, ternura, sexo... aunque se la puede calificar como una cruel historia de amor entre **Akemi** y **Nagumo**, aunque realmente la profundización de los personajes principales hace difícil escoger a un único protagonista.

Como era de esperar, una buena historia viene acompañada de una gran calidad técnica, y en este caso el conjunto técnico es imponente, una verdadera joya del anime: animación fluída, colorido y efectos a más no poder, múltiples y variadas melodías, fondos altamente realistas... Más de 100 minutos de alto contenido erótico y violento que nos ofrecen una obra que ningún amante del cine de cualquier género se debe perder.

Esta cinta recoge los tres primeros OVAs de la saga *Urotsukidoji: The Wandering Kid*, mientras que la segunda cinta ya editada en Inglaterra por **Manga Video** recoge los OVAs 4 y 5 bajo el título *Urotsukidoji 2: The Demon Womb*. ¿Os animáis a descubrir quién es el **Chojin**?

Fecha de venta: *2 Diciembre* ***Duración:*** *110 min.* ***Precio:*** *2.995 ptas.*
Historia Original: Toshio Maeda **Guión:** Noboru Aikawa
Director: Hideki Takayama **Productor:** Yasuhito Yamaki
Productor Ejecutivo: Yoshinobu Nishizaki



MANGA VIDEO
AQUÍ, NO NOS CORTAMOS

Mucho se ha hablado y se hablará todavía sobre la censura y la "inmoralidad" del anime. Y más que hablarán algunos con la salida de algunos de los lanzamientos de **Manga Video** en España. Me estoy refiriendo a dos de los primeros títulos que saldrán al mercado, los altamente violentos *El Puño de la Estrella del Norte* y *Urotsukidoji*, éste último también con alto contenido erótico.

Estas cintas, que los ingleses han visto altamente censuradas por la exprimidora **BBFC**, aquí serán reproducidas íntegramente, sin cortes desagradables. Y es que no sé qué es más desagradable, si los cortes o el motivo de los cortes. Porque cuando compras un producto censurado sientes que estás pagando por algo incompleto, al que se le ha suprimido parte del trabajo que el autor había creado dentro del "todo" de su obra.

Porque si para mí es desagradable, más lo debe ser para su autor, que ve cómo se le suprimen esos minutos que él había utilizado para expresar un determinado sentimiento en el espectador de su obra. Los eternos moralistas dicen: "hemos quitado esto porque resultaba sucio u obsceno", pero es que era eso precisamente lo que nos quería transmitir el autor, y eso que pierde su obra al ser censurada.

Siempre se dice que los orientales hacen las cosas al revés, y es al contrario. Es de risa que algo tan surrealista como es el cine de animación sea censurado, mientras que películas de imagen real mucho más creíbles e influyentes en las mentes jóvenes (ya sean películas de acción norteamericanas, pornográficas...) se comercialicen sin tocarse y lleguen al espectador muchas veces involuntariamente, a través de la televisión. No, los que hacemos las cosas al revés somos nosotros.

Más duro es el tema de las series de televisión, que tienen las horas contadas (nunca mejor dicho) en países como Francia, donde tengo entendido que un poderoso sistema censurador no permite la entrada de anime "conflictivo" lo que está impidiendo así el desarrollo de una editora sólida de anime, y que está reduciendo las series de mayor éxito como *Bola de Dragón* o *Caballeros del Zodíaco* a capítulos de 10 minutos.



Esperemos que esto no llegue a suceder nunca en España... ¡pobre **Goku**! ¡pobre **Seiya**! ¡pobre **Saeba**! pero no creo que lleguemos a decir ¡pobre **Rambo**! ¡pobre **Terminator**! ¡pobre **Freddy**!, no, ellos mueven demasiados millones.

Los japoneses, incluso los de más tierna edad, diferencian perfectamente entre realidad y ficción, pornografía y erotismo, se les ha enseñado desde pequeños. Por eso usan el manga y el anime para canalizar su violencia o sus fantasías, al contrario que aquí, que se piensa que estos productos generan tales emociones.

Los adolescentes japoneses consumen gran cantidad de material erótico y violento, y en cambio, Japón es uno de los países con menor índice de delincuencia y agresiones sexuales. Por favor, que me expliquen esto los "mora-listas protectores de la sociedad" o que un sociólogo se lo explique a ellos, porque es incomprensible tal contradicción desde su punto de vista.

Lo dicho, aquí veremos estas estupendas obras íntegramente, sin corte alguno, respetando tanto a sus autores como al mismo espectador. Porque pienso sinceramente que más nos vale que nos preocupemos de eliminar y solidarizarnos con las noticias reales de los telediarios que tanto hacen sufrir a sus protagonistas, que no de discutir temas sobre un medio de difusión cultural y entretenimiento fictício como es el anime, que creo que nos ofrece muchas satisfacciones y muy pocos disgustos.

NOTICIAS



JAPÓN

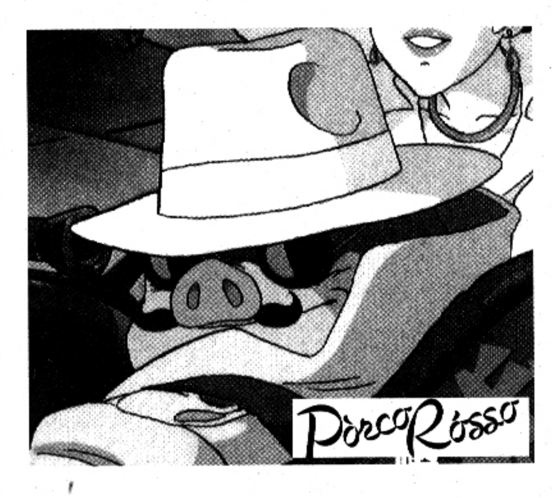
- Después del éxito de la primera parte de *Sailor Moon*, la serie del año 92 en Japón, sigue pegando fuerte este año, con su secuela *Sailor Moon R* y su *Prelude of Romance*. Parece ser que una privada posee los derechos de esta exitosa serie, ¿la podremos ver pronto o tendremos que esperar como con el *Ranma 1/2* de **Antena 3 TV** posee los derechos de esta exitosa serie, ¿la podremos ver pronto o tendremos que esperar como con *Ranma 1/2?*
- ¡100 números de **Newtipe**! una de las grandes publicaciones japonesas sobre el anime cumplió su entrega número 100 este verano. Aunque con retraso, ¡Felicidades!
- Tres años después del estreno del primer film de *Patlabor*, este verano lo hizo su secuela, *Patlabor 2. Patlabor*, que cuenta ya con numerosas versiones animadas en todos los terrenos, fue creado en 1985 como OVA y es ya todo un clásico del género mecha. Además, seguramente en breve tendremos su serie de T.V. en las pantallas... ¡que así sea!
- *Battle Angel Alita*, uno de los mangas más populares mundialmente hablando, conoció su versión animada este verano en forma de 2 OVAs de 30 minutos que aparecieron casi simultáneamente en USA cortesía de **AD Vision**.
- Uno de los mangas más populares del semanario japonés **Shonen Jump**, *Jojo*, de **Hirohiko Araki** (Baoh) ya tiene en la calle 2 OVAs de 35 minutos. Esperemos que algún día podamos ver por aquí tanto el manga como los OVAs.

AMÉRICA

- Entre los lanzamientos aparecidos a lo largo del año en el mercado norteamericano del OVA cabe destacar: *Otaku no Video, Devil Hunter Yohko, Giant Robo, Devilman, Ambassador Magma, Kimagure Orange Road* en Laser Disc, *Guyver: Out of Control y Grave of the Fireflies* ¡¡UFFFF!! mientras que en la pantalla grande han podido ver películas como *Macross II, My Neighbor Totoro* o *Urotsukidoji.*
- **Viz Communications** se lanzó este verano al mercado del video con la creación de **Viz Video**, editando *Mermaid's Scar*, secuela del manga de **Rumiko Takahashi** *Mermaid Forest.* Otros acontecimientos referentes a **Viz** son la publicación de nuevos manga como *Maison Ikkoku* (*Juliette je t'aime*) o *Pixy Junket.*
- Las convenciones estadounidenses cada vez van a más, y el pasado **AnimExpo** contó con gran cantidad de invitados, algunos de ellos de la categoría de **Haruhiko Mikimoto, Michikata Kikuchi** o **Kiroyuki Kitazume.**

EUROPA

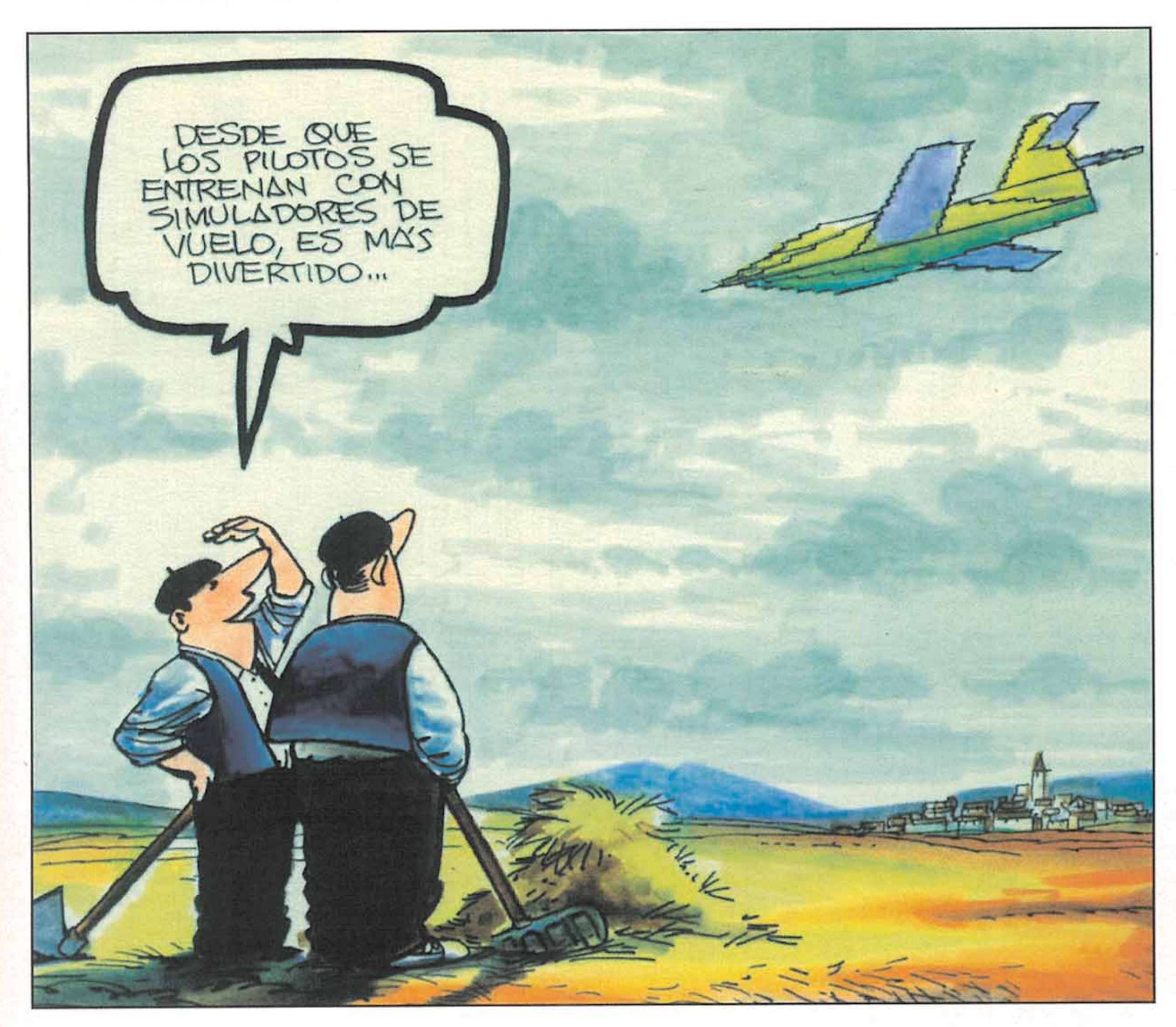
- ¡**Anime Video**! Apenas han salido a la calle las cintas de **Manga Video** y ya se ha anunciado un nuevo sello dispuesto a animar el mercado. Al parecer la primera gran adquisición de **Anime Video** ha sido *Porco Rosso*, lo último de **Hayao Miyazaki**. Esta obra será pasada primero en el próximo **Festival de Cine Fantástico de Sitges** (8 al 16 Octubre) y posteriormente en Navidad. También parece ser, como una excepción, que esta firma editará las películas de imagen real *Tetsuo* y *Tetsuo II*. ¡Fantástico!



- **Planeta Agostini Comics** sigue abasteciéndonos con su línea manga, y en el presente año viene publicando obras como *Patrulla Especial Ghost, Santuario, Ranma 1/2, Alita, Los Caballeros del Zodíaco, Goku Investigador Privado* y las novelas gráficas *Gunhed* y *Hotel Harbour View*. Además de estar preparando algún libro teórico sobre manga, tienen en la parrilla de salida mangas como *3X3 Eyes, Dragon Quest, Dominion, Silent Möbius* y *Appleseed* (no, los derechos no los tiene **Norma**, como éstos nos habían hecho creer). Por otro lado, **Ediciones La Cúpula**, que viene publicando en **El Víbora** algunos manga de diferentes autores, lanzó la novela gráfica *GON*, de **Tanaka**. También otra revista, **Kiss Comix**, viene serializando en sus páginas el manga erótico *Miss 130*, de **Shiyoji Tomo.**
- El mercado italiano funciona a las mil maravillas, con sus publicaciones como **Kappa, Japan Magazine, Yamete, Yamato** y nuevos manga como *Video Girl Aï* o *Compiler* y OVAs como *Vampire Hunter D* o *Youma.*
- Y para acabar, un notición, además de disfrutar de las películas de **Manga Video** en vuestros reproductores, también podréis disfrutarlas en breve en la pantalla grande. De momento tan sólo los habitantes de Madrid, en la sala **Lumiere**, y los de Barcelona, en la sala **Maldà**, podrán disfrutar de *El Puño de la Estrella del Norte, Urotsukidoji, Porco Rosso, Tetsuo I* y *II*... en versiones subtituladas. ¡Estate atento a la cartelera!

Imprime Altamira, S.A. / G. Depósito legal: M. 25.023-1993

HUMOR por Ventura & Nieto



¿Sabías que...?

existe un aparato diseñado para la Super Nintendo que permite la conexión de otros cuatro mandos de control, con lo que en total tenemos la increíble cifra de cinco. El producto en cuestión lleva el nombre de «Multi Tap», y os podemos asegurar que es la cosa más divertida que hayamos visto desde la creación de los ordenadores. Lo que ahora hace falta es que las compañías fabricantes de videojuegos comiencen a desarrollar productos para esta nueva forma de juego. Por lo pronto ya están terminados «Super Bomber-Man», conversión del clásico «Dynablaster», «Jimmy Connors», prácticamente igual a «Pro Tennis Tour II» de Ubi, y «Super Soccer II», segunda parte del mejor juego de fútbol realizado para consola. Por el momento únicamente el primero se encuentra disponible en nuestro país, pero no os preocupéis, que todo se andará.

¿Cómo viviremos el fenómeno «Jurassic Park» en España cuando se estrenen al mismo tiempo tanto la película como las distintas versiones para ordenador y consola de la última obra del genio Spielberg?

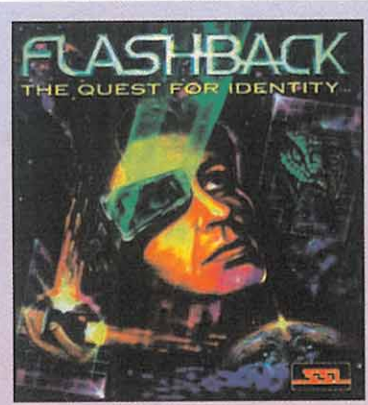
¿Por qué no sabemos todavía nada del «Street Fighter II» de PC que fue anunciado hace más de un año por U.S.Gold?

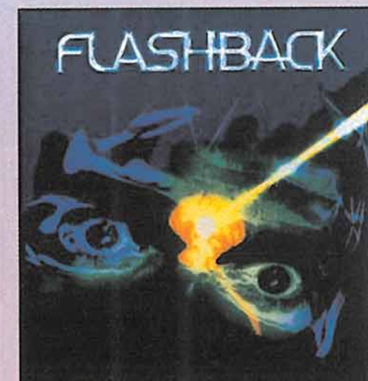
¿Cuándo podremos disfrutar de la nueva máquina de Commodore, el Amiga CD 32, que ya está siendo comercializado en varios países europeos?

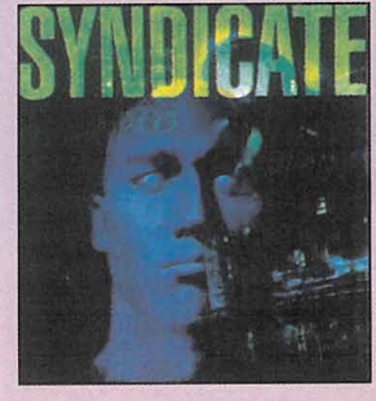
¿Qué ha ocurrido con aquel famoso juego de rol que estaba siendo desarrollado en nuestro país, en perfecto castellano, que estaba ambientado en el interior de una pirámide y cuyo guionista era el archiconocido Ferhergón?

NOTA.- Sabemos que sois unos chicos muy inquietos y que os rondan por la cabeza muchas preguntas sin respuesta. ¿A qué esperáis para escribirnos y contarnos qué pensáis? ¡¡Esperamos impacientes vuestras cartas!! Por si todavía queda por ahí algún despistadillo os recordamos que nuestra dirección es: MICROMANÍA, HOBBY PRESS S.A.
C/ De los Ciruelos. nº4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

Busca las diferencias



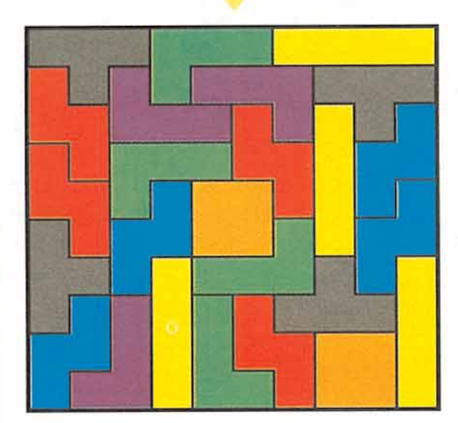






En esta ocasión los miembros de esta redacción nos hemos adelantado a todos vosotros. Este mes hemos querido mostraros los cambios que pueden llegar a sufrir ciertos programas dependiendo del lugar donde vayan a ser publicados. Para ilustrar ésto, hemos escogido las carátulas de «FlashBack» y de «Syndicate», en su versión americana. Las diferencias son más que notables, como bien podéis comprobar. Además, algunos programas les cambian hasta el nombre, como es el caso de «UltraBots», más conocido dentro de nuestras fronteras como «Xenobots» o el de «Virtual Reality Studio 2.0» (3D Construction Kit 2.0» para los amigos y familiares cercanos).

SOLUCIÓN al pasatiempo del número 64

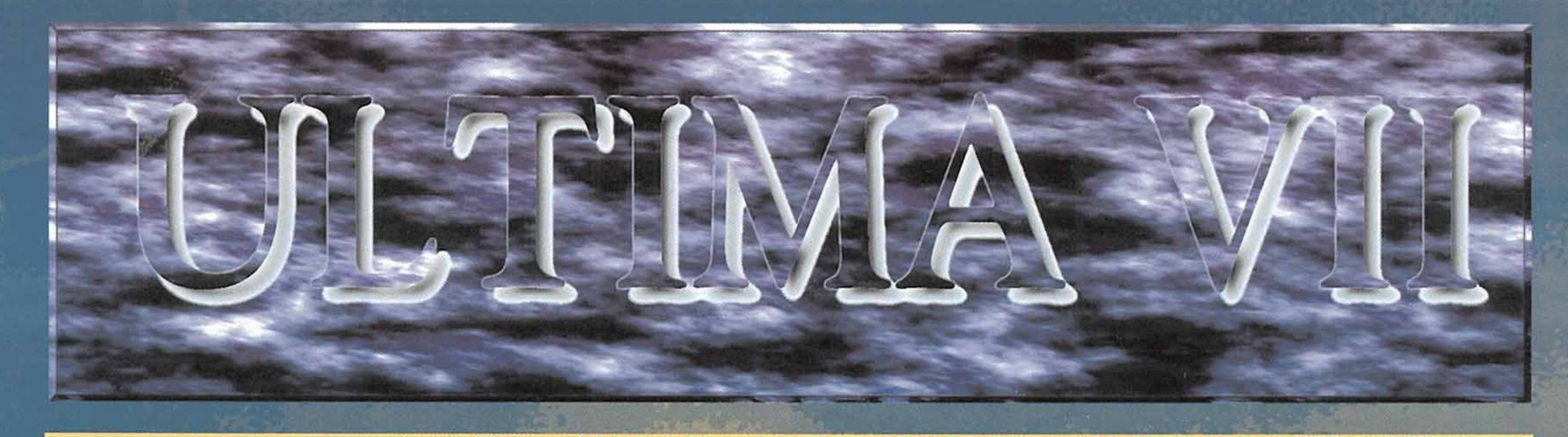


Qué, ¿os ha resultado difícil el juego que propusimos hace 30 días? Estamos seguros que con vuestra inteligencia y habilidad, lo habéis tenido "chupao". Por si todavía queda alguien que no ha dado con la solución, os la ofrecemos en bandeja (no de plata, que no estamos para muchos gastos con la crisis), esperando que os haya resultado entretenido. Hasta la próxima.

FORMIDABLE..., *que nuevas compañías aparecieran por vez primera en el marco de la feria de Londres. Entre las principales novedades cabe destacar la de Nintendo, que presentó el «Street Fighter II Turbo, con sus 20 Megas del ala» y «Nigel Mansell» para Super Nintendo y «The Legend of Zelda» para la portátil Game Boy. Otra cara conocida era la de Microsoft. Allí tenia unos cuantos ordenadores con su entorno gráfico «Windows», un nuevo ratón que está diseñado tanto para personas diestras como para zurdas con una versión actualizada de los drivers y la auténtica bomba, el «Flight Simulator 5.0», un programa que se sale de lo visto hasta el momento. Así como lo que hemos visto de PC, entre lo que cabría destacar el «3D Rebel Assault» de LucasArts para formato CD, o «TFX» de Ocean, segunda parte de «F-29 Retaliator» y el no menos espectacular «Jurassic Park», con dinosaurios y todo.*

LAMENTABLE..., *que una vez más, y ya no sabemos cuantas van, nuestro país no haya estado representado en la reciente E.C.T.S., celebrada el pasado mes de septiembre en Londres. No sabemos si es que no hay ya gente interesada en el tema de programar (cosa que dudamos), o qué ocurre, pero lo cierto es que hemos vuelto a faltar a la cita.*

CLAVES PARA RESTABLECE



THE BLACK GATE

El reino de la paz está enturbiado por desdichados sucesos, y tú vuelves a ser el guerrero de antaño. El señor de la magia y el saber tendrá que regresar a sus orígenes y sacar a Britannia de la desolación.

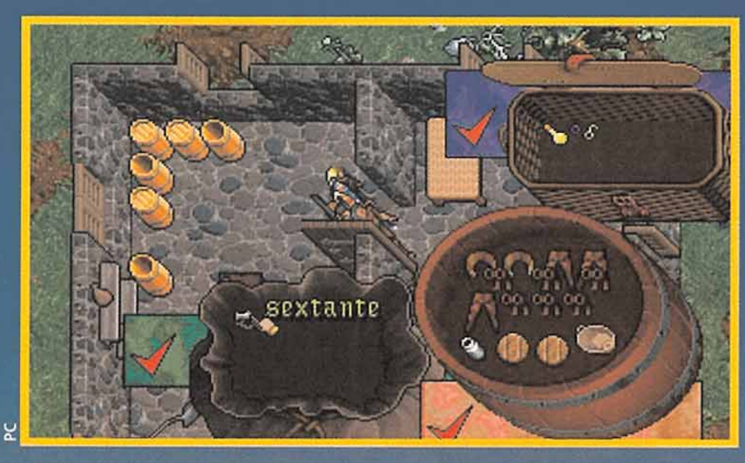
Tú "el avatar", te encuentras de nuevo en el mundo intemporal de Britannia, donde la paz y tranquilidad se han visto alteradas por misteriosos asesinatos. Los dueños de la magia están preocupados, sus métodos han dejado de ser efectivos, nada funciona como debiera, y las buenas gentes de este reino ya no encuentran la tranquilidad que antes reinaba en sus vidas.

El viaje será largo y no estará exento de peligros y complicaciones, pero no estarás solo. Para lograr con éxito cada uno de tus objetivos te servirás de la compañía de antiguos y queridos amigos, valientes guerreros y fieles seguidores que se irán uniendo a ti y pondrán todos sus recursos a tu servicio.

El reino es grande y deberás valerte de tu intuición y de las pistas que vas encontrando, para no caer en graves equivocaciones que desvíen tus pasos. Pasarás por tierra y por mar, por grandes ciudades y pantanos malolientes, espesos bosques e intrincados laberintos. No hay solamente un camino y tú mismo eres el dueño de tu destino, y del de todos aquellos que han creído en ti.

Investiga, sé persistente, nada es imposible. Confía en los consejos de tus viejos amigos y sobre todo utiliza la gran inteligencia de la que estás dotado para salir de las pequeñas y grandes pruebas a las que te rete el destino.

OBJETOS



PC



PC

En cada una de tus incursiones encontrarás cofres, cajones y sacos, cuyo contenido puede ser vital para tu trabajo posterior.

Deberás recoger todo el dinero que encuentres, pues te será muy útil para obtener ciertos servicios, como la compra de hechizos, que podrán salvar tu vida y la de tus compañeros. Es casi indispensable que obtengas un barco al principio de tu aventura, sin una gran cantidad de dinero esto no sería posible.

Acabas de llegar de otro tiempo, así que tu equipaje es muy reducido. Un buen guerrero debe ir bien equipado, no olvides cargar con todo aquello que pueda protegerte de las posibles agresiones, pero no te ciegues, no todo lo que puedes recoger tiene utilidad, ten en cuenta que el espacio es reducido, tus amigos pueden echarte una mano.

A pesar de tu fuerza, también has de contar con las limitaciones de un hombre. Tanto tú como tus compañeros tendréis necesidad de alimentaros. En muchas ocasiones el alimento estará al alcance de tu mano, pero es posible que tengas que cazar para poder sobrevivir. El cansancio se hará presa de ti y de los tuyos, así que busca una cama y recupera fuerzas. Si deseas seguir tu camino de noche, no olvides guardar algunas fuentes de luz en tu mochila.

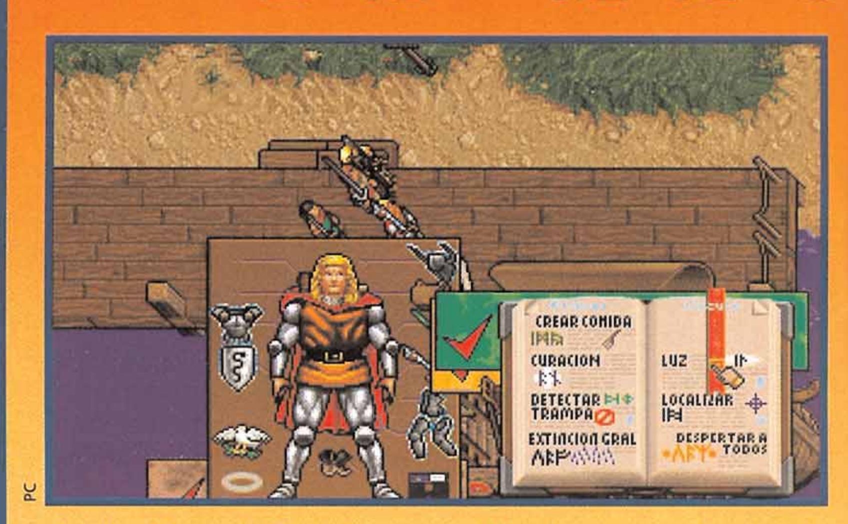
GUÍAS


PC

Dentro de tu mochila, encontrarás un util que te será de gran valía en los momentos difíciles, un completo mapa que te dirá el punto de localización en cada paso de tu camino. Será muy importante cuando te encuentres en mitad del océano, sin más referencia que la cruz dorada que te señala el mapa.

Para completar tu orientación, tendrás que hacerte con un sextante. Se trata de un utensilio de navegación que te dirá las coordenadas en el lugar donde lo pulses. Prueba con el 22 norte-40 este.

LA MAG



PC

Los hechiceros de Britannia ya no son efectivos, su magia no funciona, y cometen demasiados errores. Procura hablar con todos los que te encuentres, con el dinero que hayas conseguido reunir, debes hacerte con el mayor número de hechizos, que sólo podrás comprarles a ellos y como caso especial a Lord Brithis.

Para lograr acumular hechizos, necesitarás encontrar el libro de

COMPAÑEROS



Un antiguo amigo estará esperándote a tu llegada a la ciudad de Tristin, el será el consejero más íntimo que puedas encontrar en tu viaje, después de él, muchos otros pedirán tu favor y querrán acompañarte, recluta a todos aquellos que lo deseen, de esta manera te sentirás protegido, cuando las cosas se compliquen.

IOLO: los habitantes de Tristin le llaman Milord. El respeto que todos sienten hacia él, te dará idea de lo que representa para estas gentes. Será un buen consejero y un fiel amigo. Si cometes demasiadas imprudencias él dejará tu compañía, así que escucha sus palabras.

SPARK: llévale contigo y enséñale todo lo que necesita saber para ser un gran guerrero. Es un pequeño huérfano, hijo de la primera víctima que te encuentras en tu camino, te dará las primeras pistas sobre los terribles hechos, pero tendrás que cuidarle y entrenarle con mas ahínco que a los demás, recuerda que es aún muy joven.

SHAMINO: encontrarás a este viejo amigo en Britannia, será para él un honor seguirte y ayudarte en todo lo que le sea posible, no dudes en llevarlo, en la lucha necesitas hombres fieles y fuertes como él.

SENTRI: un viejo compañero de aventuras, un duro luchador, que te dará seguridad en los momentos difíciles. Es un gran entrenador de luchadores, podrá ayudarte en tu preparación y en la de los demás compañeros, en especial, con Spark.

JAANA: una experta en curar heridas y deshacer maleficios, será muy útil después de las luchas y el cansancio de los largos viajes. Coloca en su mochila todas las pociones que has guardado y todas aquellas que encuentres en tu camino. No es una gran luchadora, pero su veneracion hacia ti conseguirá que aprenda las artes de los grandes guerreros.



Sólo un guerrero como tú, hábil e inteligente, es capaz de restablecer el orden en Britannia.

La magia jugará también a tu favor y contarás con el apoyo popular.

LA HERMANDAD





Se trata de una organizacion de carácter filosófico, a la que pertenecen la mayor parte de los habitantes de Britannia. Sus líderes son muy respetados y temidos, a poco que te integres en su entramado, podrás darte cuenta de lo peligrosos que pueden llegar a ser.

Batlin es el maestro supremo de la hermandad, necesitas su confianza y tendrás incluso que hacerte miembro de esta organización. Poco a poco descubrirás que ellos tienen demasiado que ver con los horrores que te encuentras en tu camino. Desconfía de ellos, pero no les pierdas de vista.

I A

magia que Lord Brithis ha perdido en una de las torres de su castillo, la llave del almacén está en su estudio, sin ella es probable que no consigas llegar muy lejos.

Las pociones son otra clase de magia, para saber la utilidad de cada una de ellas, debes tener en tu poder un libro que encontrarás en casa del boticario en Britannia.

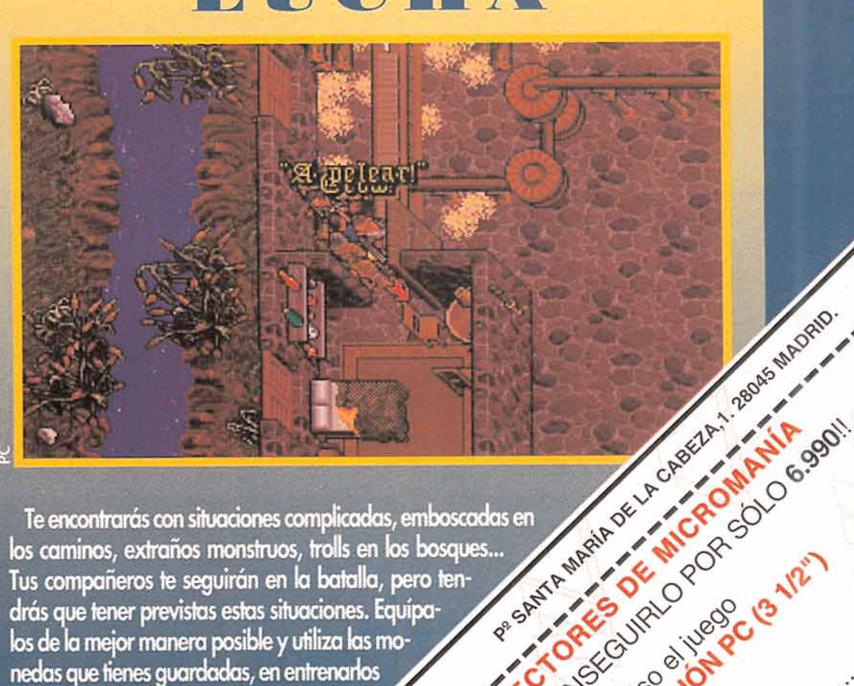
Las pociones y hechizos son necesarias para llegar al final de tu aventura. Uno de los grandes males de Britannia está en la magia, y como verás en tu camino, en la mala utilización de una potente droga, aprende a controlar todo tu poder, y serás libre del maleficio de la magia.

HABITANTES



A cada paso te encontrarás con gente interesante que desea hablar contigo, tendrás que dialogar con la mayoría de ellos, ya que el pueblo te dará las claves para la solución de sus problemas. Ellos confían ciegamente en ti, por lo que no debes defraudarles. En la medida de tus posibilidades, habrás de ayudarles y conseguirles todos aquellos deseos que no desvíen en exceso tus pasos del camino correcto, en la mayoría de los casos obtendrás mayores recompensas por un pequeño trabajo.

LUCHA



Te encontrarás con situaciones complicadas, emboscadas en los caminos, extraños monstruos, trolls en los bosques... Tus compañeros te seguirán en la batalla, pero tendrás que tener previstas estas situaciones. Equipalos de la mejor manera posible y utiliza las monedas que tienes guardadas, en entrenarlos y mantenerlos en plena forma. Tú eres el avatar, pero necesitas entrenamiento mental y físico, en la mayoría de las ciudades que visitas hay grandes maestros que pueden darte estos servicios.

MANIACOS DEL CALABOZO

Se os saluda, poderosos héroes, y se os invita a compartir con nosotros unos momentos de solaz en compañía de otros aventureros, venidos para tal ocasión de todos los confines del mundo. Pasad, acomodaros donde buenamente podáis y empecemos ya la reunión sin más demora.

Supongo que algunos de vosotros vendréis ya del reino de Britannia, donde está teniendo lugar una oscura intriga a la que no es ajeno un extraño personaje llamado el Guardián. ¿Qué tal lleváis la investigación? Por los extraños atavíos deduzco que varios, aún pocos, parecéis venir de los mundos de las sombras, los Shadoworlds. Espero que algunos de los aquí presentes se animen a acompañaros a tales sitios tan pronto como acaben sus respectivas tareas. Me consta que merece la pena.

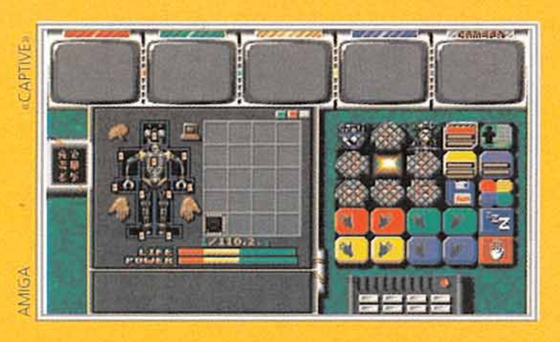
Finalmente, parece también haber un grupito procedente de las islas de Arborea, de donde hace poco se reclamaban aventureros para una aventura llamada «Ishar 2». En todo caso, bienvenidos seáis todos.

EL JDR ORIGINAL

Hace cosa de un año, se me llenaba la boca de agua al comentaros que, por fin, nos llegaba cierto JDR, clásico donde los haya. Por desgracia, transcurrido tal periodo, tal juego no ha sido publicado.

El JDR a que me refiero es el «Dungeon Master», del que supongo que todos habréis oído algo, y los más privilegiados incluso jugado. De este juego se llegó a decir que merecía la pena comprarse un Atari ST sólo para jugar con él (al principio, sólo lo había para ese ordenador). Posteriormente fue publicado para el Amiga (hacia 1987). Y hace un par de años, cuando ya la maravillosa potencia de los PCs lo permitió, terminó saliendo para compatibles. Ante lo dicho, que cada cual saque sus propias conclusiones sobre la calidad arquitectural de cada uno de los ordenadores. Lo cierto es que si bien «Dungeon Master» no fue el primer JDR informatizado, sí marcó un estilo que haría que tal género dejará de ser superminoritario para quedarse en minoritario.

Todos los que habéis jugado al «Bloodwych», «Eye of the Beholder», «Captive», «Black Crypt»..., sabed que el estilo de combate y desarrollo que en ellos se despliega está basado en el ideado para «Dungeon Master». Los elementos que en tales juegos se combinan para obstaculizar nuestro avance: palancas, sensores de presión, botones, teleportadores, agujeros..., todos, sin excepción, aparecen en este juego por vez primera. Sólo hace poco el «Shadowlands» puede vanagloriarse de incorporar elementos nuevos, como los sensores ópticos. Pero no es sólo eso: los monstruos espectaculares y el sistema de combate en tiempo real, la perspectiva tridimensional en primera persona, la oscuridad de los calabozos, la necesidad de comida y bebida..., son conceptos antes nunca vistos en un JDR (que yo sepa) y que no han perdido nada de su actualidad, como bien sabéis.



«CAPTIVE» AMIGA



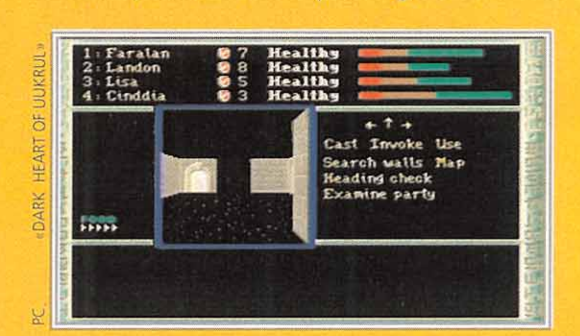
«ELVIRA II» PC

Personalmente, y tras varios años viendo JDRs, no he encontrado monstruos que asustaran tanto como los venenosos gusanos del nivel 3, las nauseabundas ratas del 8 y los gigantescos escorpiones. La primera vez que vi uno de estos casi me da un soponcio, aunque fue peor en aquella ocasión que una serpiente voladora (también la primera que se cruzaba en mi camino) me cogió por la espalda desde un agujero. Os aseguro que Dungeon Master es un gran juego y que enganchará a más de uno a nuestro mundo. Y, por supuesto, tiene una segunda parte, «Chaos Strikes Back».

OTROS MANIACOS

Desde Los Realejos (Sta. Cruz de Tenerife) me llega una demo de un JDR que está en elaboración. Responde al nombre de «Wyrth» y sus creadores son David Notario y Daniel Pérez, que se agrupan bajo la denominación de Bizarre Software. La demo consta de varias pantallas estáticas, por lo que no he podido ver nada de movimiento. Lo cierto es que tiene una excelente pinta en general, con las reservas citadas respecto al movimiento. Otra cosa que me escama es el hecho de que las escenas de combate estén descritas en inglés. ¿No me estaréis tomando el pelo, verdad? Os deseo suerte y os animo en este proyecto que habéis emprendido. Si funciona, puede ser un bombazo. No olvidéis que lo fundamental termina siendo el ingenio en la historia y los enigmas.

Antes de seguir, unas respuestas sobre el «Dark Heart of Uukrul», que continúa de vez en cuando haciéndonos una visita. La incógnita reside en cómo matar al interesado posesor del corazón. Necesitaréis para ello el martillo de obsidiana y el corazón que hay en cierta urna, que a su vez se abre con seis corazones de piedra. Pelearos con Uukrul y, cuando estéis a punto de matarlo, haced que el sacerdote golpee el corazón con el martillo. De esta forma, acabaréis con él. La verja que hay en esta zona se abre con una llave que deja el malo al morir. No os digo más por ahora: en noviembre, os daré la clave para llegar a la urna e incluso la localización del martillo...



«DARK HEART OF UUKRUL» PC

Saltamos el Atlántico para contestar a Leonardo J. Domeniconi cuya misiva llega desde Buenos Aires, Argentina. Las preguntas que formula versan de problemas en el «Elvira II». Veamos. La biblioteca está tras la puerta que protege el "espectro que no se mueve" que pertenece a la especie de los poltergeist. Para hacer que se separe de la misma, aprovéchate de su carácter infantil y dale un cubo de juguete, a recoger de la guardería del piso superior. La caja fuerte se abre con la llave de la pecera. Para que el doctor no te expulse sin contemplaciones de su laboratorio, aparte del disfraz, deberás ser educado en extremo e incluso algo pelotilla. Para sobrevivir a las atenciones de la súcubo debes armarte de coraje, con el hechizo homónimo. Contra el vampiro, el uso del diapasón hará que la luz entre en su cubículo. En el cementerio no hay nada útil. Otro tanto ocurre en la habitación en llamas. El botón bajo la cama del cadáver del guionista abre un pasadizo que te recomiendo explores. Y ya para terminar, es conveniente comenzar recorriendo las catacumbas, dejando el estudio de los bichos gigantes para el final. Hasta otra, Leonardo.

Mario González, de Valladolid, colabora con una espléndida solución de «Ishar». A cambio pide unas respuestas. Hablaremos de «Shadoworlds» tan pronto como queráis. ¿Si se siguen haciendo buenos JDRs para el Atari? Se hace muy poco, no sólo en JDRs, para él. A quien le gusten los JDRs no le queda más remedio que hacerse con un PC. De nuevo sobre «Elvira II», el veneno lo tienes que meter en la carne antes de lanzarlo a la pecera: no hay que mezclarlos en su interior, acción que supondría un gran riesgo para tu integridad física.

Por el momento, maniacos del mundo..., esto es todo. Lo dicho, el próximo mes más.

Ferhergón

LA CALABOZOLISTA

Nada, que no hay quien lo eche. Y es que cuando un juego es bueno, es bueno, y la gente sabe qué juegos lo son. Una vez más, tenemos a «Shadowlands» de juego del mes. si bien con ligera ventaja sobre su contendiente, «Eye of the Beholder II». Por detrás, vuelve a aparecer en la lista «Dark Heart of Ukkrul». Y sube algo «Legend», que por fin parece estar consiguiendo esa merecida estabilidad en nuestra lista.

Pero lo más resaltable es lo poco que ha tardado «Ultima VII» en entrar. Y me da la impresión de que todavía va a estar mucho tiempo en ese sitio y más alto. Desde luego, la magnitud de la obra merece vuestros votos, cosa que no consiguió «Ultima Underworld».

En otro orden de cosas, sigo echando de menos a «The Summoning» y a «Shadoworlds» entre los elegidos. Pero, bueno, sólo caben cinco y hay mucha competencia. En resumen, lo dicho: el Juego del Mes es otra vez «Shadowlands».

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL
Votos contabilizados en Agosto-93

1.- Shadowlands
2.- Eye of the Beholder II
3.- Legend
4.- Dark Heart of Uukrul
5.- Ultima VII: The Black Gate



NUESTROS DINOSAURIOS DARAN EL ESPECTACULO

Por la compra de un cartucho de Parque Jurásico Mega Drive o Game Gear te regalamos esta riñonera.

JURASSIC PARK

SEGA GAME GEAR

CARTUCHOS MEGA DRIVE 9.900

CARTUCHOS GAME GEAR 5.900

TOYS"R"US ®

ERCAMBIO... ¡DE CINE!



GRATIS ¡UN COMPACT DISC POR LA COMPRA DE UN SEGA MEGA CD II!



ELIGE UNO DE ESTOS CD'S

MAS INFORMACION EN LAS TIENDAS













DOBLE DIVERSION CON LA NUEVA CONSOLA SEGA MEGA CD II. AHORA TAMBIEN ESCUCHARAS TU MUSICA FAVORITA CON LA CALIDAD DEL SONIDO DIGITAL.

Imagen real. Incorpora microprocesador Motorola 68.000 a 12.5 Mhz. Efecto de rotación y ampliación de gráfico.

49.500

Precios válidos salvo error tipográfico o fin de existencias hasta el 31 de Octubre de 1993.

TOYS "R" US ®

CON DIECISIETE TIENDAS EN ESPAÑA, CADA VEZ MAS CERCA DE TI.

ASTURIAS (LUGONES)
Carretera nacional 630 Km. 451 Junto a Centro Comercial "Pryca" Azabache. Tel.: (985) 26 41 03

ZARAGOZA (UTEBO)
Km. 10 de la M-232 de Zaragoza a Logroño. Junto a Centro Comercial "Alcampo". Tel.: (976) 78 64 44

ALICANTE (SAN JUAN)
Carretera Nacional 332. Km. 88,500. Junto a Centro Comercial Pryca. Tel.: (96) 594 15 00

DOS TIENDAS EN MADRID:

MAJADAHONDA
Carretera del Plantio a Majadahonda Km. 1,100. Junto a la Estación de Majadahonda. Tel.: (91) 634 15 68

ALCORCON
Centro Comercial "Alcorcón" Ctra. N-V, Km. 18, cruce con Ctra. M-506.

MALAGA
N-340 con cruce aeropuerto. Tel.: (952) 24 57 20

DOS TIENDAS EN BARCELONA:

SANT QUIRZE DEL VALLÈS
Poligono "A" del Plan Parcial Sur-Oeste. Junto a Centro Comercial "Alcampo" Tel.: (93) 712 16 76

BADALONA
Ronda de Dalt (B20). Dirección Montigalá, Salida n· 4. (Badalona Est/Montcada i reixac). Poligono "Montigalá"- Badalona. Tel.: (93) 465 31 12

DOS TIENDAS EN VALENCIA

SEDAVI
Avda. de la Albufera con vuelta c/ L'horta. En Centro Comercial junto a "Continente". Alfafar. Tel.: (96) 396 02 40

BURJASSOT
Parque Albán. Pista de Ademuz Km. 2,800. Junto a Ferrocarril El Empalme. Tel.: (96) 390 16 76

PAMPLONA
Centro Comercial "Iruña II" Poligono Berriozar.

VALLADOLID
Parcela 4 del Poligono "Parquesol". Junto a Centro Comercial "Continente" Tel.: (983) 37 34 55

SEVILLA
Centro comercial "Los Arcos" Avda. de Andalucia esq. Ronda del Tamarguillo. Tel.: (95) 467 00 90

GRANADA
Crta. Armilla a Granada. Junto a autovia de circunvalación Armilla-Granada. Tel.: (958) 13 54 44

PUERTO DE SANTA MARIA
Centro Comercial "El Paseo" Ctra. N-IV, Km. 653.

BILBAO
Centro Comercial "Bilbondo" Barrio Zabalandi. Basauri-Vizcaya..

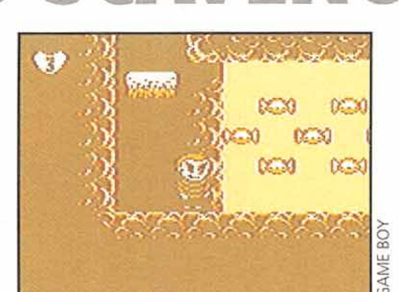
MURCIA
Centro Comercial "Las Atalayas" C/ Molina de Segura, s/n. Poligono Industrial "Las Atalayas"

VIDEO CONSOLAS

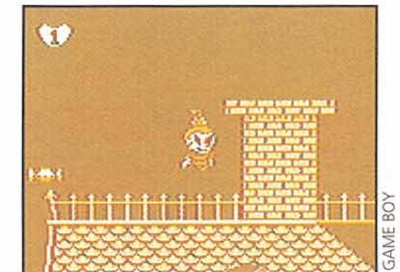
SOLO EN CASA

THE ADDAMS FAMILY 2: PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT

- GAME BOY
- Plataformas



GAME BOY



GAME BOY

Es casi seguro que todos conocéis a los Addams, pero por si hay algún despistadillo, os los vamos a presentar. El padre, Sr. Gómez, es el más "normal" de todos, al contrario que la madre, Morticia, que representa una especie de bruja. Tienen dos hijos llamados Pugsley y Wednesday. El hermano de Gómez y la Abuela, junto con el mayordomo que es una especie de "frankie" algo atontado, completan la familia. ¡Ah! casi se nos olvidaba "La Cosa", su mascota, una mano que anda y baila...

La historia es que todos los miembros de tan pintoresco grupo han desaparecido de una forma extraña. Todos salvo Pugsley. Lo que nuestro amigo no sabe es si los han secuestrado, o se trata de otra de las bromitas típicas de su hermana. La cuestión es que está solo en la enorme mansión, y no le va a quedar más remedio que recorrer las habitaciones de la casa en busca de sus seres queridos. Nosotros tomaremos el control de Pugsley para ayudarlo en su peligroso deambular por el caserón. Contaremos con la única ayuda de la potencia de su salto, capaz de eliminar a cualquier enemigo con sólo aterrizar sobre él. Además, podremos valernos de nuestros adversarios para alcanzar zonas muy elevadas e inaccesibles. Encontraremos muchos items repartidos a lo largo de las diversas dependencias como varios sombreros de bruja, con los que nos será posible volar.

Entre las características más destacables de «The Addams Family 2» hay que mencionar la gran calidad de los gráficos, tanto de los diferentes escenarios como de los personajes. Por el contrario, el sonido pasa casi desapercibido, pues sólo existe una melodía durante la presentación, que es la banda sonora de la serie, y los clásicos efectos de disparos o gritos. También ha sido algo descuidada la animación de nuestro héroe, que resulta únicamente pasable, sin poseer grandes alardes. Sin embargo, lo que de verdad importa es la adicción. Y os podemos asegurar que es casi imposible resistirse a los encantos que este programa puede ofrecernos. No sabemos si es por el carisma de los protagonistas, pero la verdad es que el cartucho engancha que es un problema, ya que no será muy difícil pasarse días y días jugando sin parar intentando salvar a este simpático grupo.

O.S.G.

79 — Siempre es un placer participar en las aventuras de los Addams.

ORIGINALIDAD	56
GRÁFICOS	72
ADICCIÓN	83
SONIDO	59
DIFICULTAD	81
ANIMACIÓN	62

EL PEZ CASI INVISIBLE

SUPER JAMES POND

- GAME BOY
- Plataformas



GAME BOY

El agente "secreto" más conocido en todos los círculos detectivescos de las grandes esferas ha decidido cambiar de aires y acercarse hasta nosotros para arreglar un problemilla en la pequeña de las Nintendo. Así es, parece ser que el Dr. Maybe ha vuelto a hacer de las suyas. En esta ocasión, ha robado todos los regalos que Papa Noel tenía reservados a los niños y secuestrado a sus fieles pingüinos, dejando en su lugar a los perversos juguetes esbirros del malvado loco.

James Pond se enfrentará a este nuevo desafío armado con su potente salto y su no menos poderosa habilidad para estirar el cuerpo. Afortunadamente, a lo largo de los cerca de siete niveles, con sus correspondientes subniveles, que deberá atravesar, encontrará una serie de iconos que le proporcionarán vidas extra, aumentarán su nivel de energía así como la puntuación, le permitirán volar..., en definitiva, le serán de gran ayuda. Sin embargo, no os hagáis ilusiones con los items, pues algunos servirán única y exclusivamente para entorpecer su labor, como las bombas camufladas en inocentes cajas sorpresa.

«Super James Pond» es un juego entretenido, pero en ningún caso diríamos que es un gran cartucho. ¿Por qué? Bueno, es cierto que tiene gráficos bastante variados para cada una de las fases, pero necesitaríamos una lupa para apreciar el diseño de nuestro protagonista. Es verdad que los programadores de Ocean han dotado al simpático pez de una buena animación, lástima que el reducido tamaño del mismo nos impida disfrutar de ella. Tal vez, lo que haya ocurrido sea que han infravalorado un poco las posibilidades de Game Boy.

S.H.R.

60 — Es simplemente entretenido y se deja jugar sin más.

ORIGINALIDAD	55
GRÁFICOS	56
ADICCIÓN	63
SONIDO	64
DIFICULTAD	60
ANIMACIÓN	60

DE DIECISÉIS A OCHO BITS

JAMES BOND JR.

- SUPER NINTENDO
- Plataformas



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO

Directamente de la serie de dibujos animados, el sobrino de James Bond se traslada a las consolas, y viene de la mano de la compañía THQ, que se estrena en el viejo continente con este cartucho. Al igual que en la serie televisiva, aquí podremos vivir las aventuras y experiencias del joven Bond, que quiere llegar tan lejos dentro del mundo de los detectives y el espionaje como su tío.

Todo comienza cuando 007 junior se inscribe en la academia de detectives Warfield. Durante varias semanas el joven ha tenido que pasar por duras pruebas, tanto físicas como mentales. Ahora es el momento de comprobar que ha aprendido todas las técnicas que le han enseñado y poder graduarse siendo el número uno de su promoción. A través de varias misiones que le irán proponiendo, tendrá que salvar al mundo de las muchas amenazas a las que se verá sometido.

Una de las más difíciles que tendrá que librar será la de eliminar al peligroso grupo terrorista S.C.U.M., cuyo único objetivo es apoderarse del mayor arsenal de misiles del mundo. Nuestra labor consistirá en ayudar a junior para impedir que esto suceda. Seis niveles son los que nos esperan para hacer frente a todo enemigo que se nos ponga por delante, donde se entremezclan las fases de plataformas con otras en el más puro estilo matamarcianos. Las fases de plataformas son las típicas donde no escasean los distintos tipos de obstáculos y trampas a diferente altura. Para defendernos de todas las adversidades, en principio las únicas armas de que disponemos son lanzar unas pequeñas granadas de mano y nuestros puños, combinados con una mortal patada de karate. En lo referente a las fases shoot-em-up, que son tres, se combinarán con las anteriores, donde manejaremos al comienzo un helicóptero, después una rápida lancha, para seguidamente acabar con una sofisticada nave espacial.

Dicho esto, puede parecer que «James Bond Jr.» es un cartucho bueno y de una gran variedad. Pero el problema está cuando lo colocamos en nuestra consola y nos disponemos a jugarlo. Entonces uno empieza a cuestionarse si los señores de THQ saben que "el cerebro de la bestia", contiene tecnología de dieciséis bits. El poco suave scroll que posee, los raquíticos diseños de los gráficos y decorados, los ortopédicos movimientos del protagonista, así como de un mediocre sonido y una casi ausencia total de animaciones, hace pensar que este juego hubiera sido programado en principio para la N.E.S. Puede que en esta consola hubiese sido un juego perfecto, sin muchos alardes tampoco, pero para la "Super" se queda en un cartucho bastante mediocre con poco interés.

E.R.F.

41 — Un juego de N.E.S. maquillado para la Super Nintendo.

ORIGINALIDAD	40
GRÁFICOS	55
ADICCIÓN	45
SONIDO	41
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	35

VIDEO CONSOLAS

SÓLO POR EL MORBO

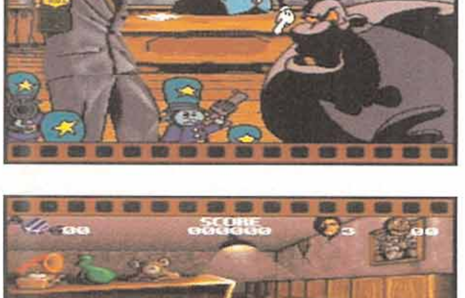
COOL WORLD

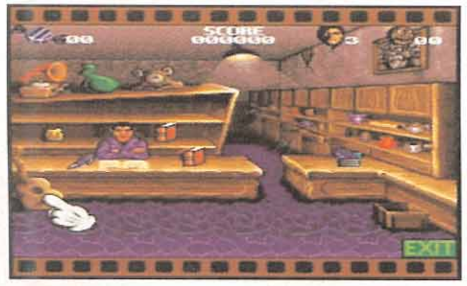
- SUPER NINTENDO
- Aventura/Plataformas

Seguramente, todos conoceréis a Kim Basinger. Pues en «Cool World» la podréis admirar todo el tiempo que queráis..., en dibujos animados. La historia comienza cuando un experto dibujante de cómics llamado Jack Deebs se encuentra con una inesperada sorpresa: sus personajes no conformes con vivir dentro de las páginas de unos tebeos, han decidido tomar vida propia y trasladarse al mundo de los humanos. Los Doodles, que así se llaman, no están lo que se dice muy agradecidos con su creador, y más uno en especial llamado Holli. Esta rubia explosiva de dibujo piensa que su cuerpo merece algo más que aparecer entre unas páginas impresas. Así, ha decidido convertirse en una mujer de carne y hueso. El problema está en que para conseguirlo debe hacerse con el Cetro del Poder, que está oculto en el Hotel Ocean de las Vegas. Lo que Holli no sabe es que si roba este Cetro destruirá tanto Cool World –el mundo de los dibujos– como nuestro mundo. Y aquí es donde entra en escena Jack Deebs, para evitar que esta rubia lo consiga.



SUPER NINTENDO





SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO

De este modo comienza «Cool World», en el que tendremos que vernos las caras con enloquecidos personajes, fantásticas situaciones, insólitos edificios y variopintos escenarios, a lo largo de siete fases. A través de las mismas nos moveremos intentando atrapar a los Doodles y devolverlos a su mundo. Para ello utilizaremos una curiosa arma, la gran pluma, con la que dispararemos chorros de tinta y absorberemos a estos inmundos personajillos. Además, para que nuestra tarea resulte un poco mas fácil, por el camino encontraremos diversos accesorios como un superpuño, dinero para comprar objetos útiles, llaves con las que podremos conducir un coche, etc.

«Cool World» es un cartucho entre dos bandos, es decir: a unos entusiasmará mientras que a otros decepcionará. Desde luego, originalidad posee, pero jugarlo es algo confuso: en las primeras partidas lo único que haremos será deambular de un sitio a otro sin saber muy bien lo que tenemos que hacer. Es un juego que necesita cierto tiempo para hacernos con él; amén de su dificultad que es bastante alta, su desarrollo resulta algo lento y se necesita bastante paciencia para intentar avanzar fase tras fase. Gráficamente es bastante bueno con escenarios y sprites coloristas, pero no sólo de gráficos se alimenta un juego. Lo importante es la jugabilidad y adicción, aspectos que en «Cool World» no han salido muy bien parados.

E.R.F.

60 — Sólo Kim se salva de un cartucho algo injugable.

ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	82
ADICCIÓN	50
SONIDO	59
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	65

¡QUÉ LINDO GATITO!

BUBSY

- MEGA DRIVE
- Plataformas

Existe un lejano planeta, bautizado con el nombre de Rayon, situado en lo más recóndito del universo. Su clima es helador y en el mismo viven unos extraños habitantes, bastante crueles e inquietos, llamados Woolies. Su carácter se debe al intenso frío al que tienen que verse sometidos continuamente; por esta razón no pueden estarse quietos ni un solo momento. La lana, como elemento que protege del intenso frío, es lo más preciado en el planeta. Pero resulta que este valioso material está empezando a escasear, por lo que se están viendo obligados a buscar por toda la galaxia nuevos yacimientos lanudos. Preocupados por este hecho, las reinas y hermanas gemelas Poli y Esther, han solicitado la ayuda de un tal profesor Nylon. Según éste, la solución está en nuestro hermoso planeta Tierra, donde los buenos ovillos de lana abundan. Sin embargo, lo Woolies no son lo que se pueda decir unos comerciantes legales, y su idea es hacerse con la mayor cantidad de este preciado tejido, de una manera bastante sucia y cruel.

MEGA DRIVE



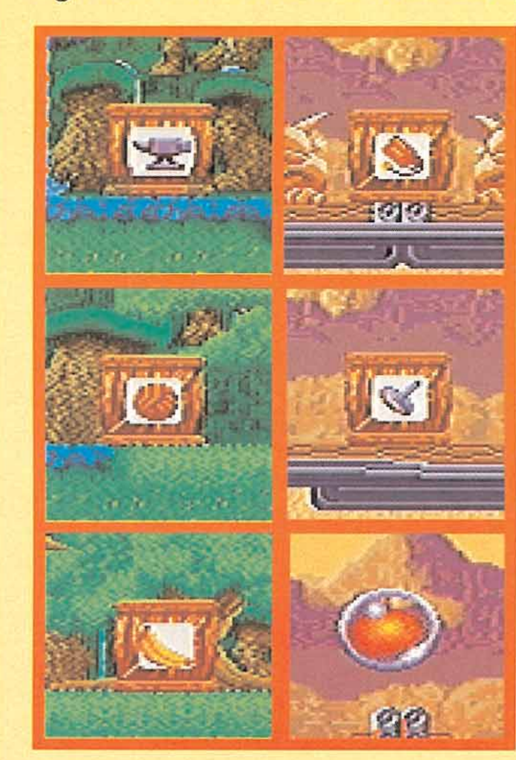
MEGA DRIVE

Para impedir esta vil apropiación de lo ajeno, un felino personaje está dispuesto a poner las cosas en su sitio y a evitar que se lleven sin más esos ovillos que él tanto aprecia. Se trata de Bubsy, un ágil y pulgoso gato que pondrá en juego sus siete vidas, para expulsar a los aprovechados Woolies y mandarles de vuelta a su planeta. A lo largo de cinco trepidantes fases, divididas entre dieciséis niveles, nos adentraremos con nuestro gatuno amigo en lo que es uno de los juegos de plataformas más divertidos creados hasta la fecha para la Mega Drive. Los escenarios que nos aguardan estarán plagados de obstáculos y enemigos, donde nuestra principal tarea será ir recogiendo la mayor cantidad de ovillos y avanzar hasta que encontremos a la gran bola de lana, situada al final del nivel, para que este se dé por concluido. Existen varios caminos para llegar al final del nivel, ya que ocultas se encuentran cuevas y fases de bonus, donde además de aumentar nuestra puntuación, encontraremos ayudas que facilitarán nuestra misión.

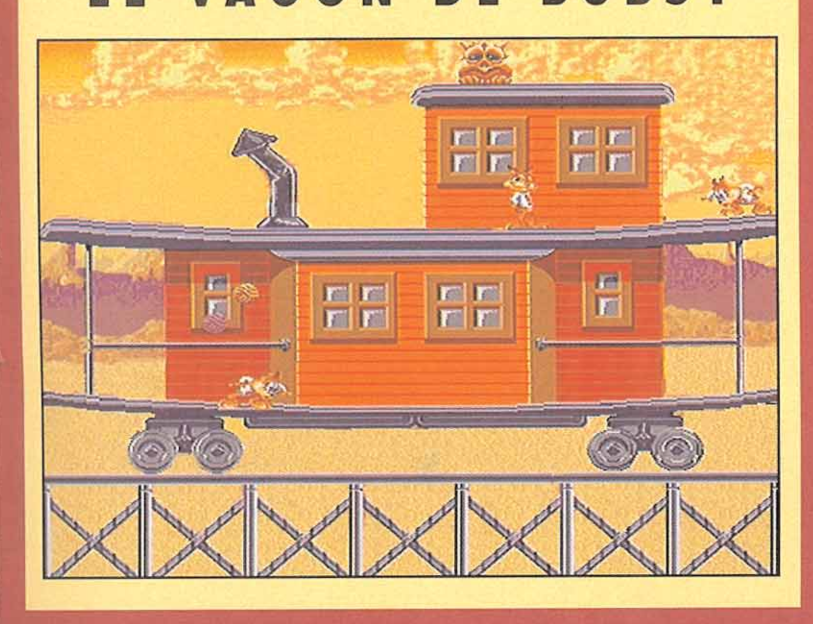
La acción comenzará en la aldea natal de Bubsy, para pasar después a un divertido parque de atracciones, donde podremos montar en la montaña rusa y disfrutar de lo lindo. Continuará el recorrido por encima de los va-

CAJAS SORPRESA

A lo largo de toda su aventura, Bubsy se encontrará con pequeñas cajas que guardan en su interior ciertas sorpresas. Algunas le beneficiarán bastante y obtendrá con ellas gran cantidad de ovillos, super impulsos, poder desplazarse a más velocidad. Mientras que otras le perjudicarán como las traicioneras cajas llenas de clavos o las que contienen un descomunal yunque, que harán que al valiente felino se le aparezcan las estrellas.



EL VAGÓN DE BUBSY



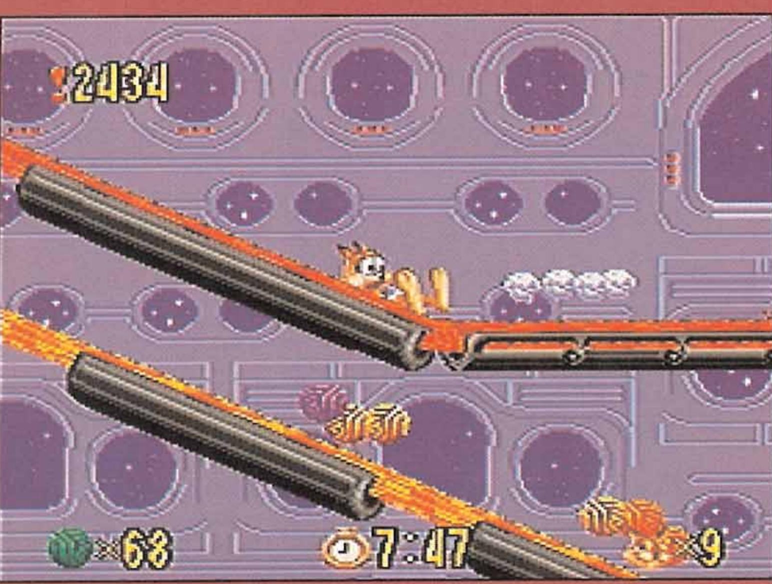
gones de un tren en marcha, seguirá con un paseo por el río, para acabar en un gran bosque. Lo cierto es que nos tendremos que emplear a fondo para ayudar a Bubsy en este cometido, pues las únicas armas con las que cuenta son su estupenda agilidad felina y su buena voluntad para conseguir acabar con –además de los Woolies– la arañas, los cocodrilos, abejas, mutantes..., y alguna que otra trampa. Aunque, por suerte, en su camino se topará con ciertas camisetas que le proporcionaran vidas extras, inmunidad y hasta invisibilidad.

Todo esto hace que el veredicto final para «Bubsy» sea de ¡CHAPEAU! Su suave y rápido scroll; unos gráficos preciosos; personajes llenos de animaciones, que parece como si estuvieran vivos; una jugabilidad apasionante, debido a la rapidez y ritmo frenéticos que el juego proporciona; junto con unos efectos de sonido y melodías que acompañan perfectamente, aunque éstas al final se hagan algo repetitivas, hacen que sea un cartucho recomendable sin duda alguna. Es decir, «Bubsy» es un magnífico arcade de plataformas, vibrante, rápido y adictivo donde los haya.

E.R.F.



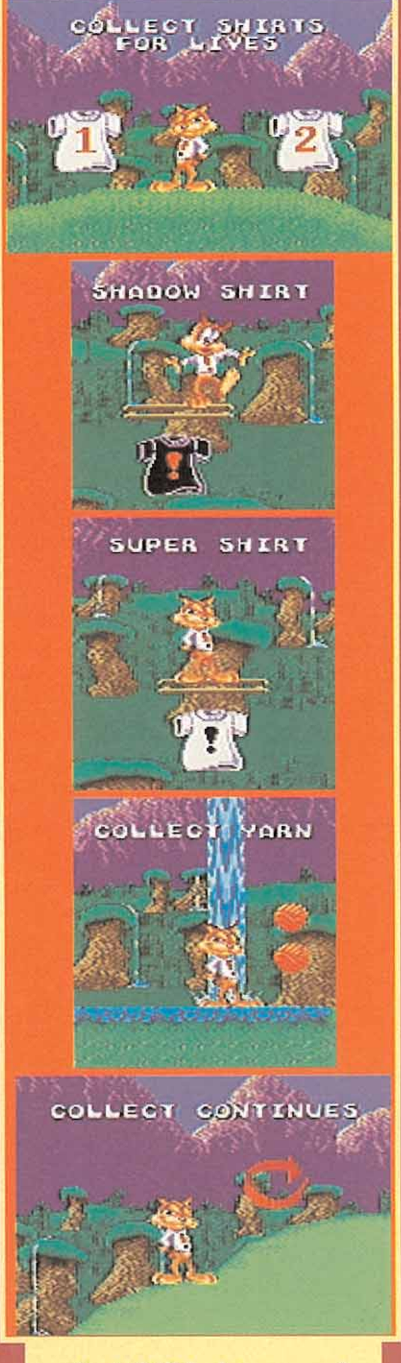
MEGA DRIVE



MEGA DRIVE

AYUDAS

No todo serán inconvenientes para nuestro simpático gato. De vez en cuando habrá situados por ahí, en cualquier parte del mapeado, algunos objetos como unas camisetas y unos aros rojos. Las camisetas le proporcionarán las preciadas vidas extras, cierta inmunidad e invisibilidad temporal. Con los aros rojos obtendrá los valiosos continues de partidas, y los ovillos recogidos aumentarán, al final de cada nivel, nuestro marcador de puntos de una forma considerable.



Una nueva mascota que hará sombra al mismo Sonic.	91
ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	92
SONIDO	88
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	90

¡MÁS FUERTE MUCHACHO!

POWER STRIKE 2

- MASTER SYSTEM
- Arcade



MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM

MASTER SYSTEM

Si hay un género que estamos seguros no pasará nunca de moda en el mundo de los videojuegos, ese es el de los shoot´em up o matamarcianos. Si no nos falla la memoria, la primera máquina recreativa que tuvimos oportunidad de jugar era el clásico arcade de scroll vertical en el que a los mandos de una nave, teníamos que destruir una flota entera de seres de otra galaxia.

Pues bien, «Power Strike» nos ofrece precisamente eso, y sin tener que estar echando mano al bolsillo cada vez que nos aparezca el fastidioso mensaje de "game over". La historia sin embargo es diferente. En esta ocasión se remonta a la década de los años 30, tras la Gran Depresión que sufrieron los Estados Unidos. Por aquel entonces, surgieron un grupo de piratas del aire, que se encargaban de que los vicios preferidos de la población (es decir, drogas, sexo y cómo no, alcohol) estuvieran bien surtidos. Pero paralelamente nacía un grupo de hombres que habían convertido la ley y el orden en su forma de vida. Se entrenaban duramente con los más sofisticados aparatos, intentando evitar a toda costa que los "malos ganaran la partida".

Y así ha transcurrido la historia hasta nuestros días. Ahora os ha tocado el turno a vosotros para combatir las fuerzas del mal, a los mandos de los aviones más modernos, y enfrente de los más arriesgados y malvados pilotos que el crimen haya dado jamás. Los objetivos son fáciles de explicar: destruir toda fuerza hostil que se interponga en nuestra labor de "limpiar" el planeta. Realizarla va a ser bastante más complicado, ya que vosotros estáis solos contra cientos de naves enemigas que intentarán mandaros al otro barrio.

Antes de adentrarnos en la batalla, tendremos la posibilidad de elegir el tipo de disparo (que es infinito, no se gasta) con el que queremos comenzar la misión. Hay un total de seis diferentes, en los que se mezclan el uso de misiles rastreadores, naves que sirven de escudo a la nuestra o un láser, por poner un ejemplo. Una vez que estemos ya en el juego, algunas naves dejan un número al morir, el cual representa una de las distintas combinaciones de armas con las que contamos. De este modo, podemos cambiar la elección en cualquier momento del juego (bueno, cuando se nos presenten las naves antes mencionadas), ganando en adicción y variedad.

Adicción que por otro lado sigue aumentando con la calidad de los gráficos, que están dotados de un gran colorido raro de ver en esta consola, y que cuentan con la suficiente variedad como para que no nos resulten monótonos al cabo de unas partidas. De igual modo los movimientos de nuestra nave son suaves y sencillos de manejar. Ambos aspectos repercuten en la gran maniobrabilidad que tenemos sobre la nave, y gracias a los cuales podemos esquivar los continuos disparos que nos profieren los enemigos sin gran dificultad. Con el sonido viene a pasar tres cuartos de lo mismo. Unas melodías marchosas y trepidantes hacen que el desarrollo de la acción gane en espectacularidad y rapidez, lo que sigue incidiendo favorablemente en la adicción. Por último cabe destacar que la dificultad (elemento clave en este tipo de programas) se ha medido con la suficiente precisión para que no nos maten a las primeras de cambio sin que nos haya dado tiempo a enterarnos del lío en el que nos hallamos envueltos, ni tampoco es tan fácil que podamos acabarlo en una tarde. Y como complemento se añade de la posibilidad de poder continuar la partida en el nivel en el que nos encontremos al perder todas las vidas de las que disponemos.

O.S.G.

Es el mejor matamarcianos realizado para la Master System.	89
ORIGINALIDAD	40
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	90
SONIDO	87
DIFICULTAD	81
ANIMACIÓN	89

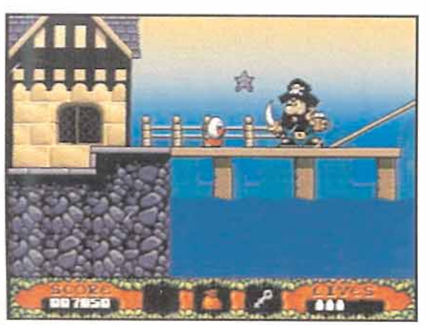
VIDEO CONSOLAS

VUELVE EL HÉROE
FANTASTIC DIZZY

- MEGADRIVE
- Aventura

Humpty Dumpty estaba sentado en lo alto de una pared... Se balanceaba de un lado a otro y rodaba y rodaba. Humpty Dumpty se cayó y la historia se acabó... ¡El mito ha regresado! Bueno quizá nos estamos pasando un poco. Pero es que ver de nuevo la cara a nuestro blanco y orondo amigo, nos ha hecho recordar viejos tiempos, cuando nos lo pasábamos bomba con las andanzas del increíble, del genuino, del único... ¡Dizzy! Dizzy, ese peculiar personaje creado por las enfebrecidas mentes de los programadores de CodeMasters, y que tanto nos alegró la vida hace unos añitos, aterriza ahora en la Mega Drive dispuesto a que la diversión no pare.

Para aquellos que no os suene demasiado el nombre, os diremos que Dizzy es el protagonista de juegos más original y simpaticón del mundo. Cuando Mario y Sonic todavía andaban con pañales por esas consolas de Dios, el bueno de Dizzy ya rodaba y rodaba. Y somos muy pesados con lo de rodar, sí. Pero es que es el mejor medio de locomoción que nuestro personaje posee, ya que, por si no os habéis fijado, Dizzy es..., ¡un huevo! Sí señor, con todas las de la ley.


MEGA DRIVE

Inspirado en las antiguas aventuras de este redondo ser, como «Prince of the Yolkfolk», «Fantastic Dizzy» nos traslada a ese mágico mundo de Yolkfolk, donde todo es posible con la ayuda de unos buenos amigos y algo de ingenio y sagacidad. Quizá el argumento de este cartucho no sea muy original, puesto que el tan trillado guión de chico conoce chica, malo rapta chica, chico al rescate de chica, habrá rondado vuestros oídos algo así como un par de cientos de millones de veces. Pero a Dizzy se le perdona todo, ya que la simpatía y el salero que derrocha este personajillo tan gracioso hace que nos olvidemos hasta de ir al lavabo. Excepto de la aventura, claro está. Y estamos ante una aventura de las buenas. Una aventura de las genuinas, como ya no se hacen. Una aventura en la que hay que poner los cinco sentidos, y alguno más si os sobra por ahí, para descubrir la utilidad de las decenas de objetos con que nos toparemos por el camino, averiguar cómo podemos hacer que ese pirata tan malo se quite de enmedio, o buscar y buscar el alimento deseado por esa planta carnívora que nos cierra el paso.

MEGA DRIVE

Pero «Fantastic Dizzy» no se para ahí. También propone ciertos problemas de ingenio como puzzles y similares, que hacen de la aventura un continuo devanar de sesos, y que puede mantener ocupadas buena parte de esas –cada vez más escasas– horas de ocio de las que dispongamos.

Para colmo, toda la buena técnica que se encerraba en los zascandileos de Dizzy en los ordenadores en que aparecieron sus juegos, no sólo se mantiene, sino que llega a mejorar. Gráficos coloristas y realizados con gracejo artístico, melodías encantadoras y pegadizas –pese a ser algo repetitivas–, y unos buenos movimientos y animaciones. Añadamos la variedad de personajes que aparecen y la cantidad de situaciones problemáticas que solventar, una adicción elevada, una jugabilidad a prueba de bomba y tendremos un delicioso coctel con un fantástico e insuperable ingrediente, el huevo más famoso del mundo. Y encima, traducido al castellano. Pero, ¿qué más queréis...?

Si es redondo, blanco y divertido sólo puede ser Dizzy.



ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	84
ADICCIÓN	88
SONIDO	80
DIFICULTAD	75
ANIMACIÓN	80

F.D.L.

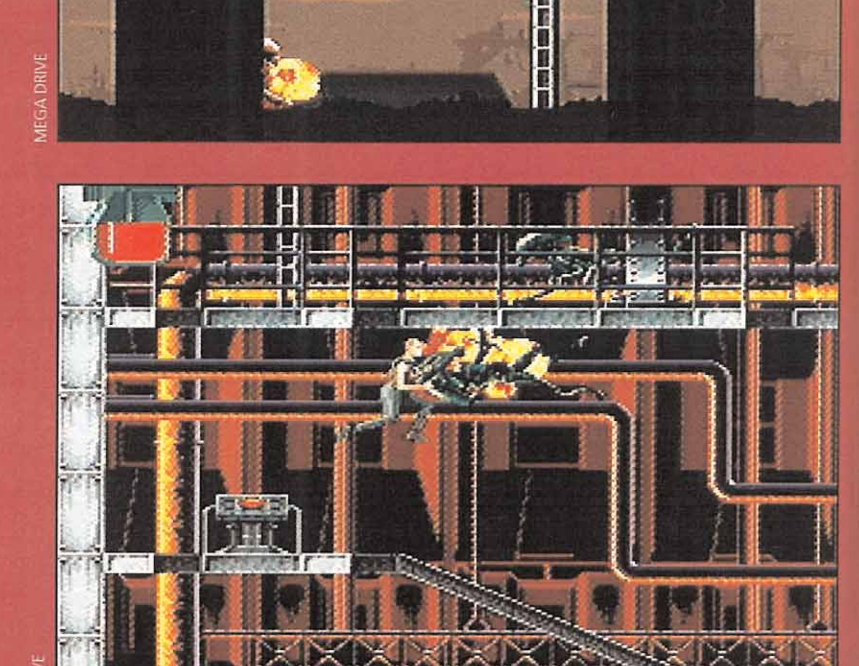
LA PESADILLA CONTINÚA
ALIEN 3

- MEGADRIVE
- Arcade

Resulta curioso observar de lo que es capaz el ser humano en caso de extrema ansiedad o peligro. Resulta curioso observar como los "héroes" caen, como puede salir del interior de cualquiera de nosotros una fuerza desconocida que, en ocasiones, puede incluso asustarnos. Resulta curioso, sí. Puede que penséis que todo lo anterior no viene a cuento de nada, pero estáis muy equivocados. ¿Quién sabe cómo podría reaccionar cualquiera de nosotros ante una situación como la sufrida por la teniente Ripley, no una, sino hasta tres veces consecutivas? ¿Que no sabéis quién es Ripley? ¡Ay, ay, ay!, mal empezamos.

En el año 1979, cuando ya la ciencia ficción había dejado de ser un subgénero –en tono peyorativo– gracias en buena medida a la excelente «2001» (1968) dirigida por Stanley Kubrik, apareció un realizador británico surgido del mundo de la publicidad, que atendía al nombre de Ridley Scott. El señor Scott irrumpió en Hollywood como un torbellino, con una peliculita que, en principio, aparentaba ser una historia más de astronautas. Pero el estreno mundial de «Alien. El Octavo Pasajero» causó tal conmoción, aunando en una obra maestra el terror y la sci-fi (como gustan de decir los anglosajones), que convirtió al amigo Ridley en una celebridad, y abrió definitivamente las puertas del mercado americano a una actriz de tipo elegante y sensual, cuyo nombre era, y es, Sigourney Weaver. El papel de la Weaver en «Alien» era el de una integrante más de la tripulación del Nostromo (Ripley) que, como el resto de sus compañeros, sufría mil y una penalidades acosada por un alucinante ser cuyo único objetivo era matar. Como ya iréis recordando, el citado alienígena fue concebido y diseñado por H.R. Giger, y se ha convertido en uno de los monstruos emblemáticos del género. El 1986 fue el año en el que James Cameron («Terminator», «Terminator 2», «Abyss») dirigió una trepidante secuela que se estrenó como «Aliens. El Regreso» y por fin, en 1992, la tercera entrega de las desventuras de Ripley, «Alien 3», cerró el ciclo dedicado al extraterrestre maldito.

MEGA DRIVE

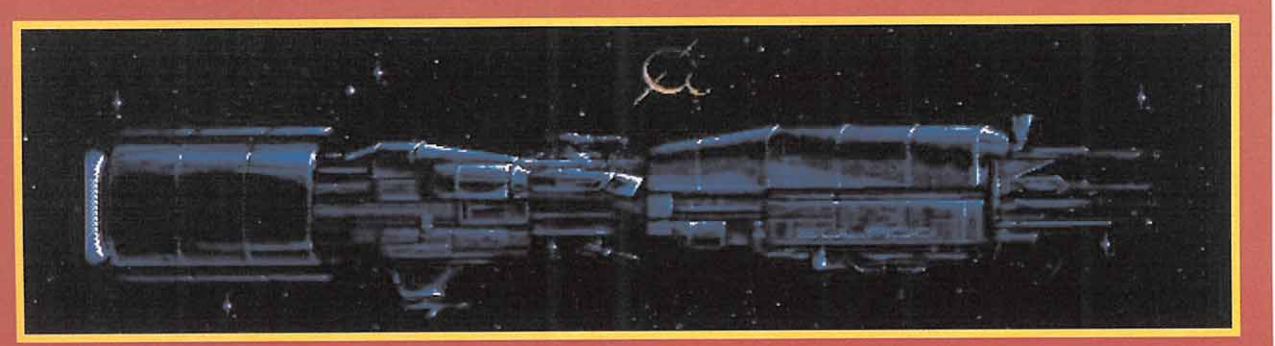

MEGA DRIVE

Las andanzas de Ripley en la pantalla grande sufrieron una inevitable conversión a formato ordenador y consola, pudiendo disfrutar no hace demasiado tiempo de la adaptación de «Alien 3» a la Mega Drive de Sega. Ahora, se ha hecho lo propio con la Super Nintendo, y el resultado ha sido superior a todo lo previsto. Si el cartucho de Mega Drive era más que bueno, éste es insuperable. Por muchas razones pero, tranquilicemos los ánimos, y vayamos por partes.



Obviamente, el argumento no difiere en nada de la otra versión, sacado a su vez íntegramente del film. La cosa, en resumen, viene a decir que tras la última batalla con la colonia Alien y la posterior huida de un planeta asolado por los monstruos, Ripley aterriza por un fallo en la nave Sulaco en el planeta Fiorina 161, fantástica colonia carcelaria muy apreciada por los tipos más indeseables de la galaxia, y que hospeda a los criminales más sangrientos conocidos por el ser humano. Pero aterrizar y descubrir que Fiorina 161 está sufriendo un ataque alien es todo uno. Por tercera vez, Ripley no tiene más remedio que afrontar su realidad, y luchar, quien sabe si hasta la muerte.

La novedad principal que tiene «Alien 3» en Super Nintendo, es que no se ha limitado el desarrollo del cartucho a un arcade en el que lanzar zambombazos a diestro y siniestro contra todo lo que se mueva. Se ha diseñado la acción para que responda a un plan casi cinematográfico, en el que llevar a cabo distintas misiones con objetivos claros, y que incidan en las ac-



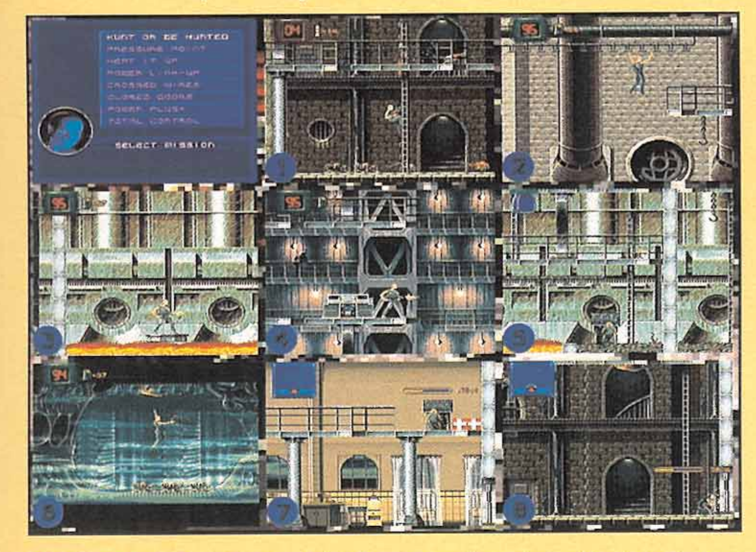
ciones posteriores: rescatar prisioneros, bloquear puertas con soldaduras, arreglar generadores de energía, etc. Todo con única la meta de acabar con el invasor. Pero es difícil, y a veces mucho más que eso. Por fortuna, cada vez que acabemos un stage –compuesto por ocho misiones cada uno, que se encuentran resumidas en unos terminales de ordenador distribuidos por los pasillos de la cárcel– gentilmente se nos ofrecerá un estupendo password, con el que evitaremos tener que empezar desde el principio si decidimos abandonar una partida, o si –que será lo más normal– los bichejos dan buena cuenta de nuestros huesos. En total son seis stages, más uno final en el que veremos, si llegamos a él, como la reina alien es fulminada por nuestra heroína. Pero aún observaremos algo más que nos callaremos para no estropear la sorpresa.

Todo lo que «Alien 3» muestra en pantalla es sencillamente magnífico, desde los fenomenales decorados, con múltiples planos de scroll, hasta las distintas maneras que tenemos de cepillarnos a los "marcianos» repugnantes. Armas como lanzallamas o ametralladoras están a nuestra disposición, al igual que múltiples objetos como botiquines o cargadores, más que útiles la mayoría de las veces. Pero ver ciertos efectos como la niebla en los corredores alien, o la excepcional animación de nuestro personaje es lo que realmente impresiona. Ripley puede gatear, correr, saltar, trepar, balancearse..., todo un festival de lo que son, y deben ser, buenos movimientos. La música, simplemente excelente. El control, sencillo y con una respuesta rápida a las pulsaciones del pad. Y la jugabilidad, increíble. Quizá sea excesivamente difícil en algunos momentos, pero los passwords solucionan, en parte, el problema. En definitiva, «Alien 3» es un juegazo y un cartucho recomendable a todas luces para aquellos que crean tener nervios de acero. Y creednos, habrás que demostrarlo continuamente.

F.D.L.

STAGE 1. LOS PRIMEROS PASOS

Las ocho misiones que componen el primer stage no son excesivamente complicadas, pero sí conviene saber desde el principio hacia dónde dirigir nuestros pasos y las acciones precisas a realizar. De forma resumida, esto es lo que nos espera en nuestra primera partida.



MISIÓN 1. Hunt or Be Hunted. Algunos reclusos han sido las primeras víctimas de las feroces criaturas extraterrestres. Será necesario liberarlos antes de que sirvan como alimento a sus crías recién nacidas, evitando así que el número de aliens se multiplique. Todos ellos se encuentran situados en los bloques de celdas números 3 y 4, más uno que está justo en la parte central de los pasillos.

MISIÓN 2. Pressure Point. Los aliens son unos salvajes, pero desde luego lo que no son es tontos. Han provocado numeroso destrozos en las tuberías de la colonia, dañando considerablemente el sistema de refrigeración. Si no las arreglamos rápidamente, todo el sistema puede estallar como un globito demasiado hinchado. El Mine Area 22 será nuestro objetivo.

MISIÓN 3. Heat it Up. ¡Oh, oh! Las cosas se complican. Alguna reina debe haber por ahí suelta, pues el Waste Area 3 se encuentra llena de huevos incubando. Si no acudimos a toda velocidad, la plaga lo será más que nunca.

MISIÓN 4. Power Link Up. Lo mejor es prepararlo todo para incinerar parte de la colonia, pero es necesario llevar a cabo varios ajustes en algunas de las máquinas que controlan el sistema. En el Waste Area 2 se encuentra una unidad de ignición que habrá, que conectar al generador del Assembly Hall 1. Deprisa, el tiempo se acaba.

MISIÓN 5. Crossed Wires. Se nos han cruzado los cables. No a nosotros, sino a los fusibles que se encuentran situados en el Waste Area 2. Los aliens se mueven rápido y cada vez irán a más si no tenemos todo listo a tiempo.

MISIÓN 6. Closed Doors. El nombre lo dice todo. Hay que sellar ciertas puertas soldándolas. El alien Corridor 1 nos espera pero, antes de condenar el acceso, visitad la sala de armas que queda a su derecha y reponed energías y munición.

MISIÓN 7. Power Plus. Un fallo general de los fusibles se ha dado en el Bay Wash 12 y el Medic Bay 9. Ya sabéis, destornillador en mano y a hacer de electricistas.

MISÓN 8. Total Control. Ya sólo nos resta cerrar definitivamente un par de puertas más que dan acceso a un hervidero de aliens y la primera zona quedará totalmente limpia. En el Medic Bay 8 tendremos que sellar la salida al corredor 12, así como la que permite pasar al Cell Block 4.

Para echaros una manita con el resto de las fases, no os comentaremos que hay que hacer en cada una, pero sí os diremos unos cuantos passwords de lo más suculento, para que no andéis muy desesperados. Ahí van: QUESTION, MASTERED, MOTORWAY Y CABINETS. Los dos últimos son tarea vuestra.

Dicen que el terror no tiene forma. Descúbrelo en este cartucho. **90**

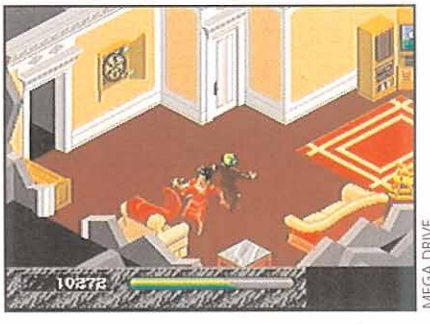
ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	86
ADICCIÓN	90
SONIDO	85
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	92

MIEDO EN EL CUERPO
HAUNTING

- MEGA DRIVE
- Acción



MEGA DRIVE



MEGA DRIVE



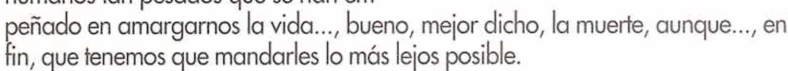
MEGA DRIVE



MEGA DRIVE

El miedo es una emoción. Como tal, dicen que se puede tener la suficiente voluntad para controlarlo. Incluso existen ciertas técnicas, enseñadas por personajes más o menos serios, que ayudan a vencer el miedo que se puede sentir al hablar en público, a la oscuridad o a multitud de cosas más –ya sabéis, las populares "fobias"–.

Pero a muchos nos gustaría ver a todos esos que tanto hablan y que pretenden demostrar que la lógica lo puede todo, ante una invasión de zombies burlones en su propia casa. Más o menos como les ocurre a los Sardini. ¿Que quiénes son los Sardini? Bueno, de modo esquemático se podría decir que es la típica familia americana de clase media, formada por una pareja feliz (¿?) y dos adorables (¡¿?!) criaturas, amén del gato, el canario y todos esos bichejos que tanto gustan a los niños. La terrible historia (para ellos) de los Sardini comenzó cuando se mudaron a su nueva y flamante casa, en uno de esos barrios residenciales tan bonitos que salen en las películas. Lo que no se podían imaginar era que la casa ya estaba ocupada..., por un par de traviesos fantasmillas. Estos no estaban dispuestos a que cualquier mortal venido a menos invadiera su territorio así como así. ¿Solución? Pegarles unos sustos morrocotudos a todas horas hasta que salieran huyendo por piernas. Y nuestra misión, no es precisamente la de acabar con los zombies, no. Más bien todo lo contrario. Tenemos que echar a patadas en el trasero a esos humanos tan pesados que se han empeñado en amargarnos la vida..., bueno, mejor dicho, la muerte, aunque..., en fin, que tenemos que mandarles lo más lejos posible.



Como podréis imaginar por el argumento de «Haunting», nos encontramos ante un cartucho que hace de la originalidad su bandera. Un guión semejante sólo se le podría haber ocurrido a algún experimentado profesional en películas de terror de serie Z, hecho que en realidad ignoramos, pero que resultaría totalmente verosímil. Cuatro casas nos esperan con las puertas abiertas, por las que echar a los insoportables Sardini y a sus horripilantes hijitos, peores aún que muchos mal llamados monstruos. Podremos, y deberemos, actuar sobre muebles, ropas, electrodomésticos, etc., que adoptarán un aspecto bastante inusual y terrorífico bajo nuestro influjo, provocando el pánico en nuestras víctimas. Todo ello presentado en pantalla con una calidad gráfica más que buena, basada en una muy lograda perspectiva isométrica que puede dificultar o ayudar a nuestra tarea, según. Los sonidos, especialmente los dedicados a los efectos especiales "de miedo", son muy adecuados para las acciones que representan, como golpes de objetos que se mueven solos, chirridos de puertas, cuchillos que vuelan cortando el aire, etc., etc. Pero lo mejor son las animaciones, no tanto por el control de los personajes, que puede costar un poquillo si no estamos acostumbrados a la perspectiva, como por lo divertidas que resultan y lo bien hechas que están.

«Haunting» es un soplo de aire fresco para la Mega Drive, aunque no sea la última palabra en juegos. Pero lo que nadie le puede quitar es una adicción bastante elevada, un buen nivel de jugabilidad y, sobre todo, una originalidad muy alta. Electronic Arts quería romper moldes y lo ha conseguido. «Haunting» garantiza la diversión. Y si no os gusta el género de terror, no importa. Seguro que a partir de ahora lo adoraréis.

F.D.L.

El "más allá" es más divertido de lo que pensábamos. **85**

ORIGINALIDAD	90
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	80
SONIDO	85
DIFICULTAD	75
ANIMACIÓN	82





ras portátiles... *pero* no hay **color.**"

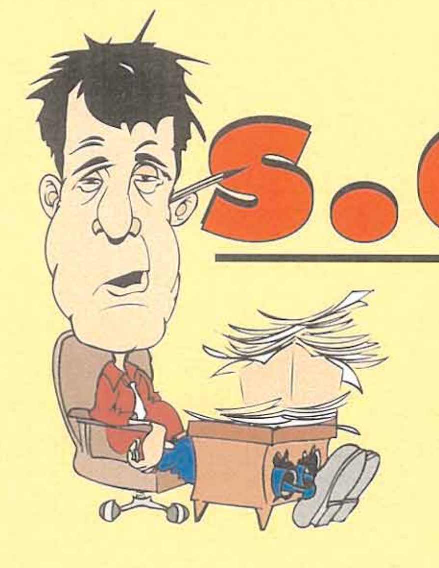
Mientras otras siguen "verdes" para la acción, la GAME GEAR te acompaña a un mundo de aventuras con... ¡Más de 4.000 colores! ¿Cómo lo ves?
Si estás loco por ella, ¡Salte con la tuya! Nunca lo has tenido tan fácil. La portátil más deseada y con más juegos, a un precio que es una provocación : ¡15.900 Ptas.! (I.V.A. incluido).
Tú y tu GAME GEAR ¡al fin juntos!. ¿Quién te lo va a impedir ahora? Además te la llevas con "COLUMNS". Un juego para habilidosos con más de ¡¡100 fases!! Y si te exiges lo máximo con la GAME GEAR descubre las nuevas configuraciones: "4 en 1" y "TV-Pack".¡Una jugada maestra!

GAME GEAR.
¡¡Por fin te sales con la tuya!!



SONIDO STEREO.
MAS DE 150 JUEGOS.
VARIEDAD DE PERIFERICOS.





S.O.S. WARE

Acudimos de nuevo puntuales a nuestra cita, dispuestos a echaros una mano para resolver esos problemillas que tantos quebraderos de cabeza os están dando. Aprovechamos también esta oportunidad para agradeceros vuestra paciencia –ya veis que todas las cartas se van respondiendo–, y recordaros que es importante que siempre especifiquéis el programa y vuestro ordenador.

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, **ORDENADOR, PROGRAMA**, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rapidamente.

Nuestra dirección es: HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: S.O.S. WARE
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid

Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA – S.O.S. WARE

LA ABADÍA DEL CRIMEN



Me gustaría que me ayudasen. No consigo encontrar la puerta del laberinto. ¿Dónde está?

Sergio Gil (Alicante)

Al laberinto se accede por la biblioteca, exactamente detrás de la puerta donde Adzo cogió la llave.

EMULACIÓN DE PC

¿Qué MS-DOS es necesario para arrancar el Turbo Transformer? ¿Hay algún emulador por hardware que emule un 386 para Amiga 500? ¿Hay otros emuladores además del At-Once?

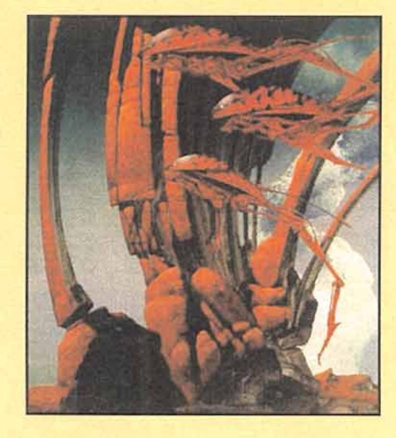
Eduardo Alfaro (Madrid)

Cualquier disco de arranque de MS-DOS que contenga los ficheros del sistema sirve para arrancar el Transformer, aunque probablemente la versión 3.3 sea la más adecuada. En cualquier caso, emular un PC por software carece totalmente de utilidad debido a su extrema lentitud. La emulación más rápida la proporciona la tarjeta "Golden gate", que se presenta en versiones de 80386SX y 80486 ambas a 25 Mhz.

SHADOW OF THE BEAST II

Al final del bosque de setas hay un caracol con cabeza de serpiente. ¿Qué debo hacer para pasarlo? ¿Para qué sirve la caracola? ¿Y la pócima que está en el castillo?

Miguel Pascual (Barcelona)



La serpiente a la que te refieres es fundamental para completar el juego ya que sólo ella puede llevarnos de vuelta a Karamoon si le damos a cambio 36 monedas de oro (las monedas están en 6 cofres distribuidos por todo el juego). La caracola sirve para, muy cerca del final de la aventura, hacer que salga deL mar una gigantesca bestia que nos llevará hasta la fortaleza de Zelek. La pócima de la que hablas, como otras muchas similares, repone completamente el marcador de energía y puede ser empleada en cualquier momento.

Cada vez que llego a la fase de las cavernas, tras cruzar el puente, acabo siempre siendo capturado y encarcelado. ¿Qué puedo hacer?

Francisco Manuel Triviño (Málaga)

Lo que te ocurre es perfectamente normal, es decir, debes ser capturado para poder completar el juego. Una vez en la celda no debes intentar destruir la puerta sino ofrecer al carcelero una jarra de vino que debes haber recogido mucho antes de manos del tabernero del Oasis de Karamoon. El carcelero quedará dormido y solo entonces podrás romper la puerta y eliminarle para obtener una llave.

AVENTURAS GRÁFICAS EN AMIGA

¿Por qué en otros países se publican juegos de Sierra para Amiga como «Larry 5» o «King Quest 5» y en España no?

Francisco Javier Sanchez (Málaga)

Simplificando mucho el problema, podemos decir que en España el mercado de programas originales para Amiga es muy reducido y no hace rentable la traducción al castellano de las grandes aventuras gráficas. Además estos programas deben ser instalados en disco duro y en nuestro país este periférico es, por precio y dificultad de adquisición, bastante poco frecuente entre usuarios de Amiga.

EXPANSIONES PARA EL AMIGA

¿Qué ventajas y desventajas tiene instalar una unidad de disco duro en el Amiga? ¿Se puede instalar un lector de CD-ROM?

Moisés Chinea (Santa Cruz de Tenerife)

Instalar un disco duro en el Amiga tiene grandes ventajas, básicamente poder acceder a grandes cantidades de datos a una velocidad muy superior a la de los disquetes y ampliar la memoria utilizando los zócalos vacíos que incluyen la mayoría de las unidades.

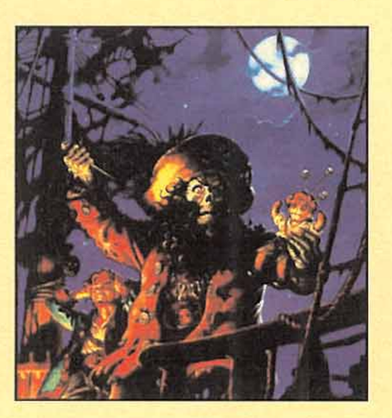
Sin embargo hemos de reconocer que la gran mayoría de los juegos comerciales para Amiga no pueden instalarse en el disco duro y te recomendamos que, si te decides a comprar uno, te asegures antes de que tenga un interruptor de desconexión para poder utilizar los programas que arrancan directamente desde disquetes.

Existe un lector de CD-ROM para Amiga 500 llamado A570 que se conecta en el slot izquierdo, pero de momento no tenemos noticias de que se distribuya en nuestro país.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

¿Qué debo hacer para conseguir dinero? En el circo me ofrecen empleo pero no tengo casco.

José González (Cuenca)



El dinero lo consigues en el circo y el casco lo encuentras en la cocina, es una de las ollas.

¿Cuántos plátanos hay que darle al mono?

María Del Castillo Tous (Nebrija-Sevilla)

Hay que darle cuatro, uno lo coges directamente y el otro con ayuda de la catapulta y apuntando hacia la playa.

¿Podríais decirme cómo puedo comprar el barco a Stan y con qué lo pago? ¿Con la nota del tendero?

Juán Cruz (Almería)

Así es, elige tu barco y paga con la nota del tendero la cual es para Stan aval suficiente.

¿Cómo se coge la llave de Le-Chuck? ¿Cómo se puede entrar en el tunel de la casa del hombre con los garfios?

Gaizka Alonso (Vizcaya)

La llave se coge con la brújula y con ayuda del pollo de goma para deslizarte podrás llegar hasta la casa.

¿Cómo puedo encontrar al capitán Mirk para que me entrene?

Davia Cano (Murcia)

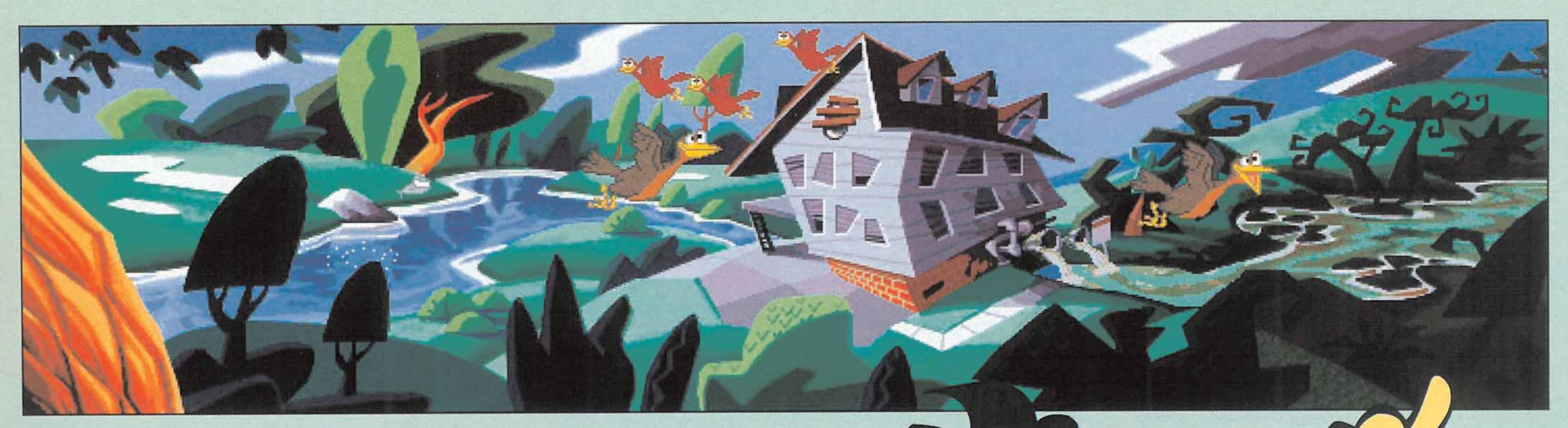
Debes ir hasta su casa que está señalada en el mapa. Si tu problema reside en no poder pasar el puente en el que un troll tapa el camino, prueba a darle el pescado para convercerle.

¿Cómo se puede recupérar el recoge-platanos que han encerrado los nativos en la cárcel?

Rubén Hornero (Cáceres)

Para recuperarlo debes darles a los nativos el idolo que consigues en la cabeza del mono gigante.

MANIAC MANSION 2
DAY OF THE TENTACLE



Todo comenzó cuando el Tentáculo Púrpura bebió agua de un río contaminado. El doctor Fred había construido una máquina que lanzaba al río residuos tóxicos y había colocado un cartel junto a los vertidos avisando del peligro, pero el Tentáculo Púrpura no hizo caso a la prohibición y el cieno tóxico produjo en él una extraña mutación: no solamente le crecieron brazos sino que le entraron unas ganas locas de dominar el mundo.

La Otra Historia del MUNDO

Esa misma noche alguien llamó a la puerta de la casa donde vivían Bernard, genio de los ordenadores, Hoagie, miembro de un grupo de rock duro, y Laverne, estudiante de medicina. El visitante resultó ser un hámster que traía un mensaje para Bernard de parte del Tentáculo Verde, un viejo amigo que había conocido hace cinco años durante sus aventuras en Maniac Mansion. Le decía que su hermano el Tentáculo Púrpura se había transformado en un genio diabólico y que el doctor Fred los había capturado a los dos, encerrándolos en algún

DAY OF THE TENTACLE

lugar de la casa mientras decidía cómo acabar con ellos. A Bernard no le costó demasiado esfuerzo convencer a sus amigos para que le acompañaran en su regreso a la casa de los Edison, la casa en la que viviera tantos peligros tiempo atrás.

La mansión de los Edison se había convertido en un motel anunciado por una gigantesca flecha y unas luces de colores chillones colocadas en el tejado. Una vez allí los tres amigos decidieron separarse y buscar a los tentáculos en diferentes partes de la casa. Fue Bernard quien dio rápidamente con ellos al abrir el reloj de péndulo y descubrir que en su interior había un pasadizo que conducía al laboratorio del doctor Fred. Los dos tentáculos, el verde y el púrpura, estaban atados a la máquina productora de cieno. Sin embargo, Bernard había olvidado que Púrpura era ahora un ser peligroso y desequilibrado. Una vez libre, el tentáculo loco escapó del laboratorio perseguido por su hermano y Bernard se dio cuenta de que había liberado a un monstruo.

El doctor Fred irrumpió en el laboratorio y le hizo ver a Bernard lo terrible de su error. Explicó que la única solución para evitar que el Tentáculo Púrpura acabara dominando el mundo era retroceder al día de ayer y apagar la máquina cienomática. De ese modo el día en el que los dos tentáculos paseaban cerca del río el agua estaría limpia y nunca se produciría la mutación que había convertido a Púrpura en un genio maléfico. Tenían que alterar el pasado para impedir la llegada del día del tentáculo.

Para conseguirlo el doctor Fred introdujo a los tres amigos en tres cápsulas llamadas cronoletrinas conectadas a su máquina del tiempo. Activó la palanca que ponía en marcha la máquina y aunque al principio todo parecía ir bien, súbitamente el diamante de imitación que el doctor había colocado en la máquina se rompió en mil pedazos y en ese mismo momento las cronoletrinas quedaron fuera de control. La de Hoagie fue lanzada doscientos años al pasado, la de Laverne doscientos años al futuro y la de Bernard regresó al mismo momento y lugar en el que fue lanzada.

Las cosas se habían complicado bastante para nuestros amigos. De momento debían olvidar su objetivo inicial y concentrar todos sus esfuerzos en conseguir que Hoagie y Laverne regresaran a su propia época. Para ello no solamente Bernard, desde el presente, tendría que conseguir un diamante nuevo (y esta vez a ser posible de verdad) sino que sus dos amigos deberían conseguir energía eléctrica para poner en marcha sus cronoletrinas. Laverne no tendría problemas para encontrar una fuente de energía en el futuro, pero su cronoletrina había caído sobre un árbol y ella había quedado atrapada en una rama. Y Hoagie, ¿cómo iba a encontrar un enchufe a finales del XVIII?

La solución la tenía el doctor Fred. Tenían que encontrar los planos de una super-batería que el propio doctor había inventado y hacérselos llegar a Hoagie. Una vez en el pasado Hoagie debería entregárselos a un antepasado del doctor Fred llamado Red Edison que probablemente sería capaz de construir la batería necesaria para enchufar la cronoletrina.

PRIMEROS PASOS

Los planos estaban en el mismo laboratorio, colocados sobre un panel cerca de la máquina cienomática. Bernard se los entregó al doctor Fred y éste los introdujo en el mecanismo multitemporal de la cronoletrina, un dispositivo sumamente parecido a un inodoro que era capaz de trasladar por el tiempo pequeños objetos inanimados. Después de explicarle a Hoagie lo que tenía que hacer con los planos, el doctor Fred y Bernard lo dejaron abandonado a su suerte en la época colonial con la única compañía de un abrelatas.

Hoagie se dirigió al interior de la casa y descubrió que la mansión del doctor Fred había sido una posada en la época colonial. Subió al ático y recogió un bote de pintura roja y regresó con él a las proximidades de la cronoletrina donde lo utilizó para pintar los frutos de un árbol de kunquats y darles así el color y la apariencia de las cerezas.

En el salón principal de la posada estaban reunidos los padres de la patria enfrascados en la tarea de redactar la constitución de los Estados Unidos. De momento Hoagie concentró su atención en George Washington, el personaje de la derecha, y conduciendo hábilmente la conversación hacia el tema de los cerezos consiguió que Washington cogiera su hacha y cortara de un solo tajo el árbol de kunquats confundiéndolo con un cerezo. Cuatrocientos años más adelante el árbol en el que estaba atrapada la cronoletrina de Laverne dejó de existir y nuestra amiga cayó al suelo.

CON LOS P


PC

Un incendio hará que los padres de la patria salten por la ventana de la mansión, lo que nos permitirá recoger la pluma que necesitamos para regresar a nuestra época.



PC

La señora de la limpieza acudirá presta a limpiar la habitación de George Washington en cuanto nuestro amigo Hoagie tire del cordón que mira con interés.

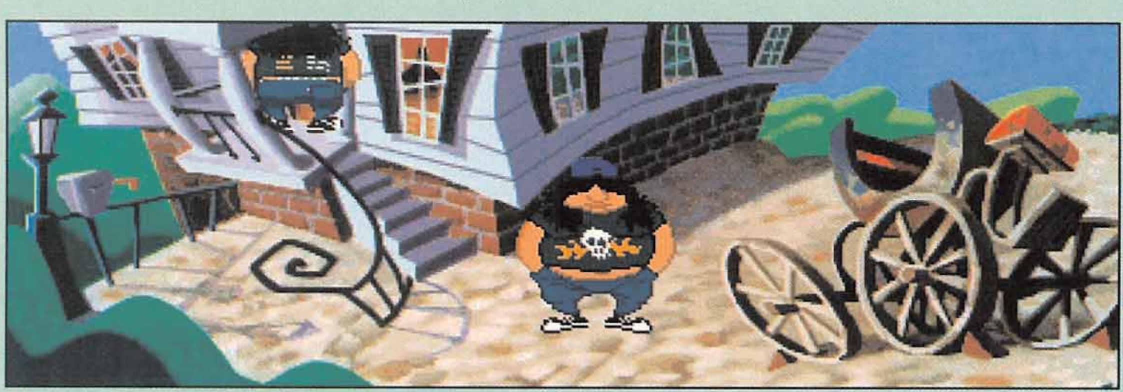


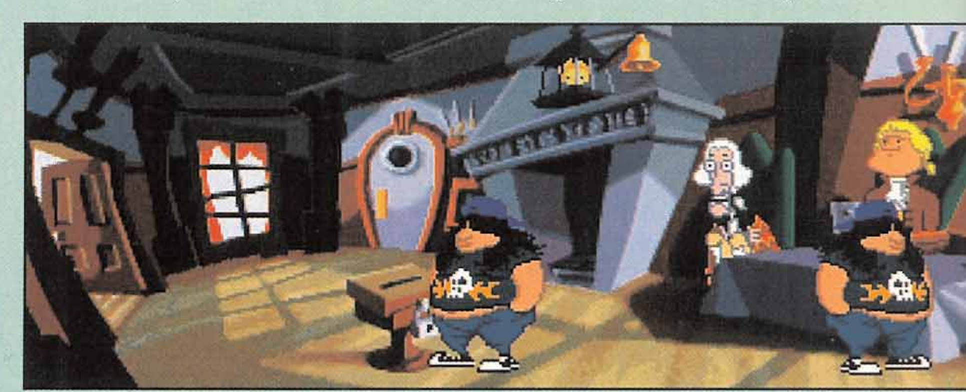
PC

Un rayo será la fuerza de energía que conseguirá recargar la batería que necesita Hoagie para poner en marcha la máquina del tiempo y ayudar a Bernard.

BERNARD SE PONE A TRABAJAR

Ahora que los tres amigos estaban libres era el momento de aclarar un poco las cosas. Era evidente que, en tres épocas muy distintas de la historia, la mansión de los Edison había sufrido importantes cambios pero había mantenido intactas sus características principales. Es decir, en las tres épocas la distribución de la casa en habitaciones era prácticamente la misma. En la planta baja estaba la recepción con el reloj de péndulo que conducía al laboratorio, un despacho, un salón, una cocina y una habitación. En el primer piso había tres habitaciones, en el segundo solamente dos y en el últi-







ADRES DE LA PATRIA



PC

¿Os habéis fijado en una curiosa estatua que, en la época actual, flanquea a la enfermera Edna? Pues aquí tenéis su origen. Una obra de arte del siglo XVIII.



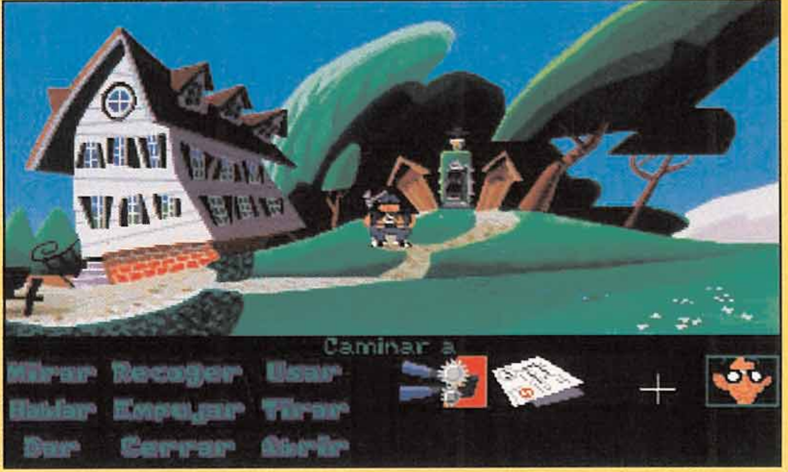
PC

Una dentadura postiza de caballo nos será imprescindible para regresar a nuestra propia época. Hoagie deberá usar el libro para que el équido nos la entregue.



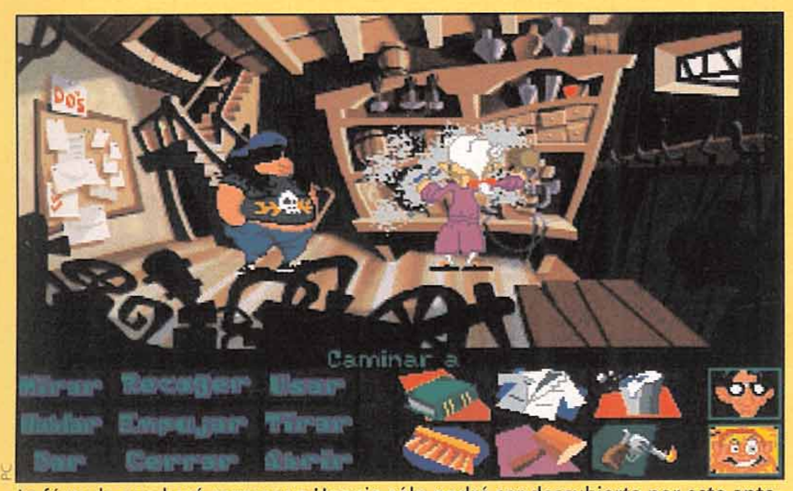
PC

La momia del primo Ted Edison parece lo único de la mansión que permanece inalterable a través del tiempo. Lástima que no pueda ayudarnos en la aventura.



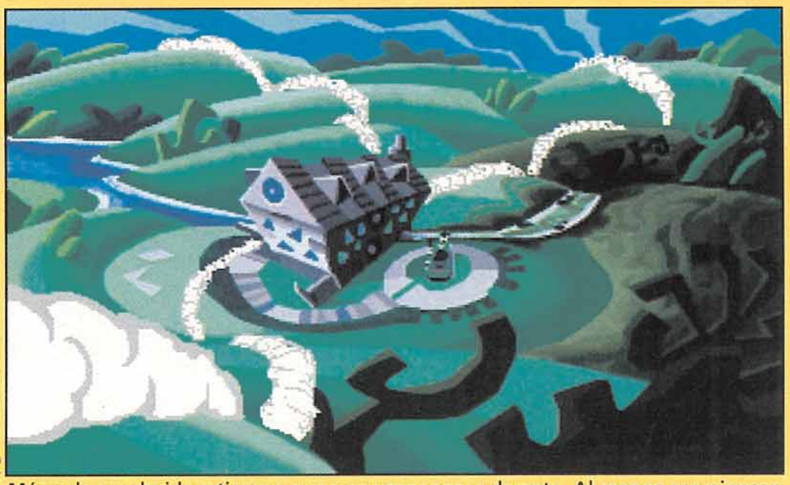
PC

Si Hoagie decide ir a la derecha de la imagen se encontrará con una de las personalidades más curiosas de la ciencia americana: Benjamin Franklin y su cometa.



PC

La fórmula que hará regresar a Hoagie sólo podrá ser descubierta por este antepasado de Fred Edison. Por supuesto, con algo de ayuda por nuestra parte.



PC

Más vale una huida a tiempo que una vergonzosa derrota. Al menos eso piensan los padres de la patria cuando escuchan que la mansión puede estar en llamas.

mo un ático desde el cual se podía salir al tejado. El tejado estaba además comunicado con el salón de la planta baja mediante la chimenea.

Bernard decidió comenzar a investigar desde la recepción. Recogió un cartel en el que el doctor Fred solicitaba un ayudante, una hoja de publicidad de una ferretería y una moneda de diez céntimos olvidada en un teléfono público estropeado. En la cocina encontró un tenedor, una jarra de café y una jarra de café descafeinado, y la habitación situada junto a la cocina resultó ser una especie de lavandería donde encontró un embudo dentro de un armario. En la oficina Bernard empujó el retrato colgado en la pared para descubrir una caja fuerte cerrada, recogió el talonario de una cuenta corriente en un banco suizo y abrió un cajón del escritorio para encontrar en su interior una botellita con líquido corrector.

Entró en la primera habitación del primer piso y descubrió un gordo inmenso roncando sobre la cama. Encendió la televisión justo en el momento en el que se emitía un programa de compra por teléfono en el que se vendía un diamante de cuatro mil quilates por dos millones de dólares y, lamentando no tener dinero para comprarlo, encontró unas llaves olvidadas en la cerradura de la puerta. En la siguiente habitación Bernard conoció a un tipo llamado Dwayne que sufría una terrible depresión porque a nadie le gustaban los artículos de broma que había inventado. Nada podía hacer de momento por él, de forma que recogió un frasco con tinta volátil colocado en una mesilla cerca de la puerta.

La próxima puerta conducía al cuarto de los tentáculos. Verde explicó a Bernard que nada había podido hacer para convencer a Púrpura para que olvidara sus diabólicos planes. Bernard empujó una de las cajas acústicas del equipo de música sobre el suelo y encendió el interruptor del equipo. La demoledora música del grupo del Tentáculo Verde hizo vibrar el suelo de la habitación y acabó desprendiendo un extraño objeto que hasta entonces había permanecido adherido al techo de la recepción. Antes de salir de la habitación Bernard apagó de nuevo el equipo y recogió una cinta de vídeo colocada sobre uno de los estantes.

Nuestro amigo sabía que no era posible enviar animales a través de la cronoletrina, de manera que introdujo al hámster en la máquina de hielo del pasillo del primer piso confiando que, una vez congelado, pudiera sobrevivir hasta la época en la que estaba Laverne. En las habitaciones de la segunda planta Bernard tuvo el placer de encontrarse de nuevo con el resto de la familia Edison. Edna, la esposa de Fred, vigilaba desde sus monitores las habitaciones del motel y Ed, el más joven de los Edison, había olvidado su pasión por los artículos paramilitares y había encontrado la paz en su colección de sellos antiguos. Bernard recogió el hámster que poco antes había llegado a su casa con el mensaje y tuvo la retorcida idea de arrojar la tinta volátil sobre el álbum de sellos. Ed se enfureció tanto que, olvidando las nociones más elementales aprendidas en sus sesiones de psicoterapia, arrojó el álbum de sellos a la cara de nuestro amigo. Una vez repuesto del golpe Bernard recogió un sello desprendido y devolvió el álbum a su dueño cuando comprobó que la tinta ya había desaparecido.

Bernard subió hasta el tejado, cogió la manija del aparato utilizado para izar la bandera y bajó por la chimenea hasta el salón. Al pasar por la recepción recogió el objeto que se había desprendido del techo y que resultó ser un nuevo artículo de broma, una fiel reproducción de una mancha de vómito. Salió de la casa, descubrió a la momia del primo Ted convertida en soporte de un baño para pájaros y continuó hasta el aparcamien-



MANIAC MANSION 2

DAY OF THE TENTACLE

to donde un hombre enmascarado intentaba sin mucho éxito forzar el maletero de un coche abandonado. Bernard le dio las llaves encontradas en la habitación y el enmascarado le ofreció en agradecimiento la palanca con la que había intentado abrir el coche.

La palanca tenía una doble utilidad. Por un lado servía para arrancar del suelo de la recepción la moneda de diez céntimos pegada a un chicle y por otro para forzar la máquina de dulces del primer piso y conseguir así todas las monedas que había en su interior. Bernard metió una tras otra las dos monedas de diez céntimos en la máquina vibradora de la primera habitación y consiguió de ese modo que el gordo cayera de la cama y dejara libre un suéter mojado. Finalmente Bernard se dirigió a la lavandería, metió el suéter en la secadora e introdujo por la ranura todas las monedas sacadas de la máquina de dulces. La secadora se puso en marcha, pero Bernard había introducido tantas monedas que la máquina iba a tardar doscientos años en pararse.

HOAGIE REMUEVE EN EL PASADO

Por medio de la cronoletrina Bernard envió a Hoagie el folleto de publicidad, el cartel pidiendo empleado, el sello y el libro de texto. Con estos objetos en su poder Hoagie regresó a la mansión y se dispuso a investigarla en profundidad. Para empezar abrió el buzón y encontró en su interior una carta y se la envió a Bernard junto con la pintura roja a través de la cronoletrina.

Después de abrir el reloj de péndulo y bajar al laboratorio Hoagie tuvo el placer de conocer a Red Edison, antepasado del doctor Fred, inventor al igual que él y dueño de la posada en la que se estaba redactando la constitución norteamericana. Hoagie le entregó los planos y Red se mostró entusiasmado sobre la construcción de la super-batería, pero explicó a nuestro amigo que para fabricarla necesitaba varios ingredientes: aceite, vinagre y oro. También recogió uno de los más brillantes inventos de Red Edison, un martillo para zurdos, y le mostró el cartel solicitando empleado obteniendo de ese modo permiso para recoger la chaqueta colgada de la pared. En la cocina Hoagie encontró unos spaghetti y un frasco de aceite, el primero de los ingredientes de la batería. En la habitación contigua había un cubo y un cepillo guardado dentro de un armario, y con todos estos objetos en su poder regresó a la cocina y llenó el cubo utilizando la bomba de agua.

La primera habitación del piso superior era el dormitorio del George Washington. Hoagie deshizo la cama y utilizó el cordón para llamar a una criada, aprovechando el momento en el que ella trabajaba limpiando la habitación para salir al pasillo y robarle una pastilla de jabón guardada en su carrito. En la siguiente habitación una joven llamada Betsy Ross se encargaba de tejer con su máquina de coser los prototipos de bandera norteamericana que se les iban ocurriendo a los caprichosos padres de la patria y la siguiente era el dormitorio del famoso Benjamin Franklin, donde Hoagie encontró una botella de vino.

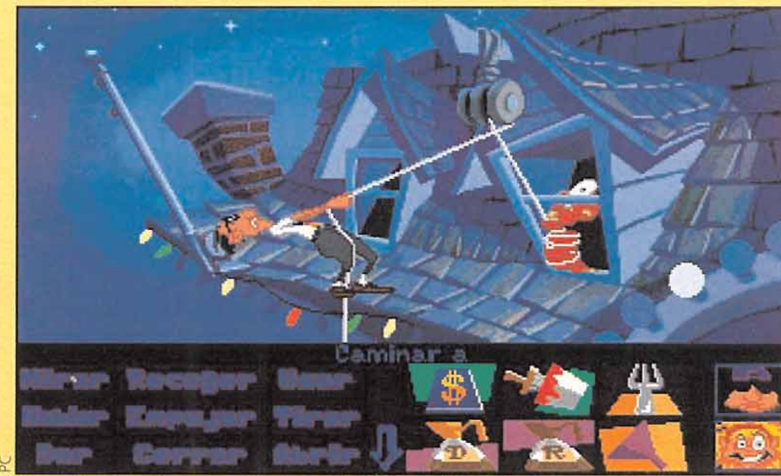
En el segundo piso nuestro amigo descubrió a un curioso caballo hablador que no resistió el aburrido rollo del libro de texto y acabó quedándose dormido después de dejar su dentadura postiza en un vaso. Hoagie recogió los dientes y, en la habitación contigua, conoció a los hermanos gemelos Ned y Jed, los hijos de Red Edison. Mientras uno de ellos posaba perfectamente inmóvil el otro utilizaba el martillo y el cincel para esculpir una estatua de su hermano, y a Hoagie se le ocurrió la diabólica idea de intercambiar el martillo del escultor por el martillo para zurdos encontrado en el laboratorio.

Desconcertado ante el nuevo martillo el gemelo que esculpía la estatua pareció perder completamente la inspiración y su hermano sugirió que intercambiaran sus papeles. Como consecuencia, doscientos años más adelante la estatua que decoraba la habitación de Edna sufrió un pequeño cambio casi imperceptible: la mano que sujetaba la espada ya no era la izquierda sino la derecha.

De nuevo en el ático, donde al comienzo de la aventura había encontrado el bote de pintura roja, Hoagie se fijó en un gato que jugaba con un ratón de juguete. Se sentó en la cama más cercana al gato y descubrió que su colchón chirriaba, de modo que trasladó el colchón a la otra cama y se volvió a sentar. Atraído por los ruidos producidos por el colchón el gato se acercó a la cama y dio a Hoagie tiempo suficiente para arrebatarle el ratón de juguete.

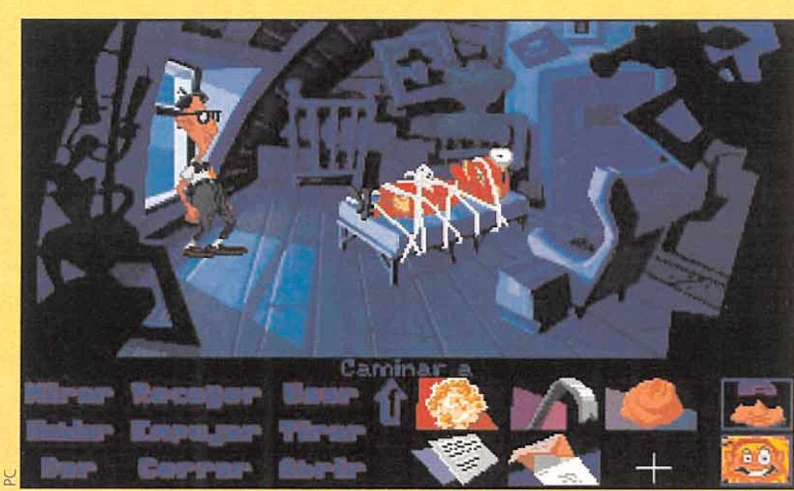
Hoagie salió por un momento de la posada, echó el jabón en el cubo de agua y finalmente utilizó el

PROBLEM



PC

Los esfuerzos de nuestro joven amigo Bernard le servirán para engañar a los agentes de hacienda que han venido a investigar las cuentas del doctor Fred.



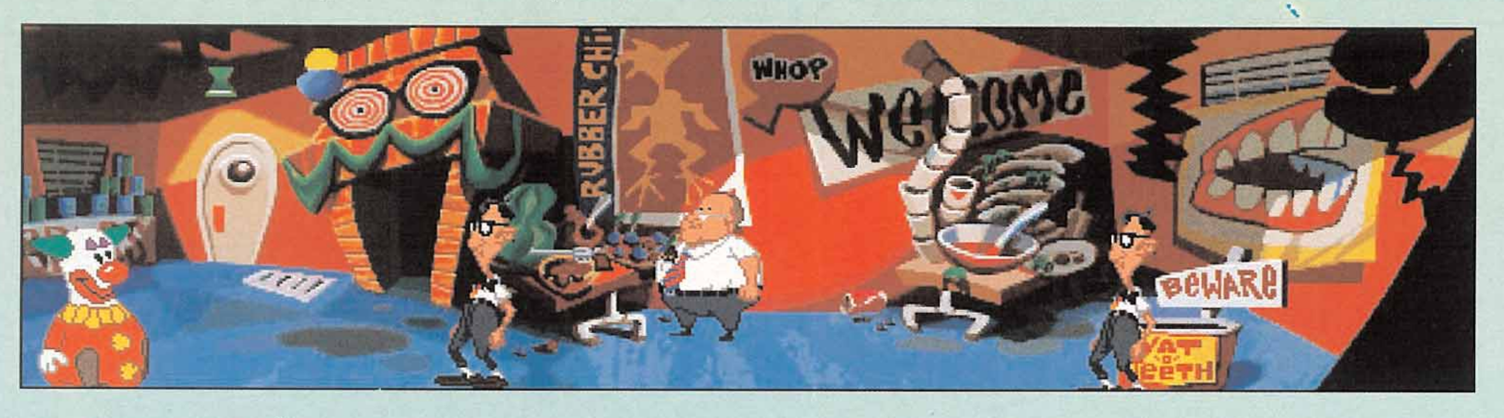
PC

Mientras jugáis a «Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle» os acordaréis continuamente de los dibujos animados de Bugs Bunny, el pato Lucas o el Correcaminos.



PC

Junto a Bernard se encuentran dos jarras con la bebida favorita del doctor Fred. El problema es que nos dirá que no tiene sed, claro que para eso hay un embudo...



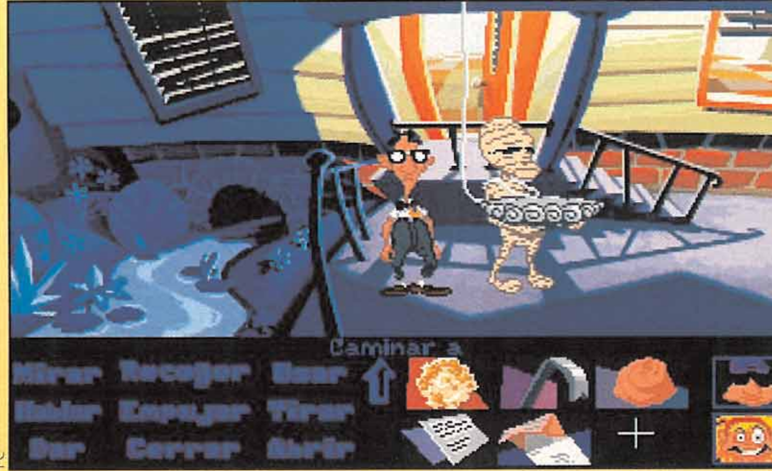


AS EN LA MANSIÓN





Pocos juegos de ordenador os harán reir tanto y de tan buena gana como éste, con las peripecias de Laverne, Hoagie y Bernard en su lucha contra el tentáculo púrpura.



De nuevo es el primo Ted el que sacará de apuros al pobre Bernard. Claro que usar una momia trae consigo algunos riesgos que pronto descubrirá nuestro amigo.



No perdáis de vista en ningún momento los teléfonos de la mansión. Una llamada en uno de ellos os hará ganar mucho, muchísimo dinero. Estáis avisados.



Una de las misiones más curiosas en la cocina de la enorme mansión será poner la secadora en marcha de tal forma que no se detenga hasta el siglo XXI.



Detener la máquina que ha contaminado el río ya no es suficiente para evitar que el tentáculo púrpura cambie de opinión. El destino del mundo está en nuestras manos.



Bienvenidos, reza el cartel del hall de entrada. El pobre Bernard no se imagina los disgustos que le va a traer el haber decidido salvar de nuevo a la humanidad.

cepillo mojado en agua enjabonada para lavar el coche de caballos abandonado en el exterior. Como todos sabemos basta con haber decidido lavar el coche para que llueva, y a los pocos segundos unas nubes de tormenta oscurecieron el cielo obligando a Benjamin Franklin a interrumpir los experimentos con su cometa para regresar a su habitación.

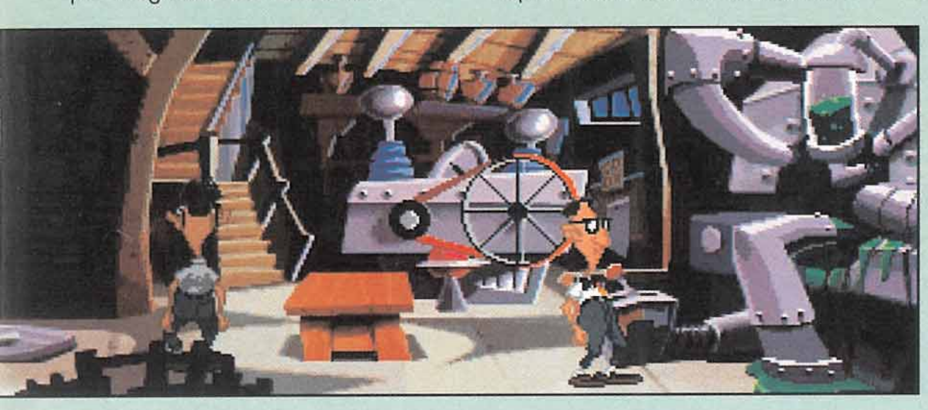
EL DOCTOR FRED SE HACE RICO

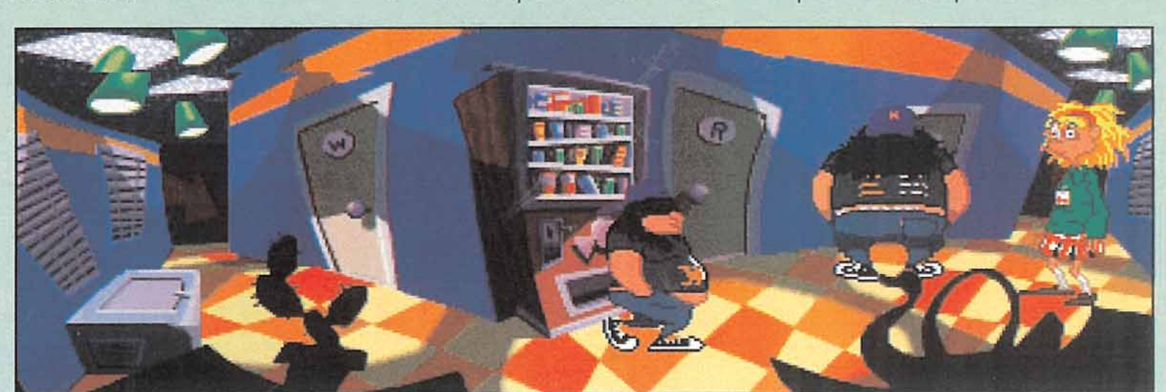
Bernard regresó a la habitación de la enfermera Edna y averiguó que su marido el doctor Fred tenía problemas de sonambulismo y que había dejado en una difícil situación económica a la familia al no haber entregado firmado el contrato sobre el videojuego que habían protagonizado cinco años antes. Ahora que ya sabía lo que necesitaba, Bernard aprovechó que la nueva forma de la estatua no permitiría a Edna agarrarse a ella y empujó a la odiosa enfermera, la cual salió disparada de la habitación sobre su silla deslizante.

A continuación Bernard regresó al laboratorio y llenó la taza del doctor Fred con café descafeinado. El doctor cayó inmediatamente en trance de sonámbulo y se dirigió a su despacho donde comenzó a abrir y cerrar la caja fuerte. Bernard volvió al cuarto de los monitores, introdujo la cinta en el vídeo y consiguió grabar la escena en la que el doctor Fred abría la caja fuerte y era detenido por dos inspectores de hacienda que venían a estudiar sus cuentas. El doctor Fred abría la caja fuerte tan rápidamente que Bernard no pudo anotar la combinación, pero se le ocurrió la idea de rebobinar el vídeo y reproducirlo de nuevo a velocidad lenta y de ese modo pudo ver con todo detalle las tres cifras que componían la combinación. Sin perder un momento Bernard bajó al despacho vacío, abrió la caja fuerte y sacó de su interior el contrato.

El doctor Fred parecía permanecer aún inconsciente y había sido conducido por los agentes de hacienda al ático de la casa donde lo habían atado a una cama mientras los agentes hacían sus aburridas cuentas en la habitación contigua. Bernard no podía llegar al ático por las escaleras pero sí por la chimenea, y lo primero que hizo fue quitar al doctor Fred la soga que lo ataba a la cama. Luego colocó la soga en la polea del tejado y ató uno de los extremos a la momia del primo Ted. Tirando firmemente de la soga desde el tejado consiguió izar la momia e introducirla en el ático donde la pintó de rojo, y consiguió colocarla sobre la cama en lugar del doctor Fred para que los agentes de hacienda no sospecharan. Luego ató la soga al doctor, salió al tejado y volvió a tirar de ella para sacar al doctor de su cautiverio.

El doctor seguía sin reaccionar, de modo que Bernard lo condujo al laboratorio y allí consiguió despertarle haciendo que bebiera café a través del embudo. Una vez despierto el doctor parecía negarse a firmar el contrato, pero Bernard consiguió engañarle haciendo creer que necesitaba su firma para un certificado médico. El contrato ya firmado fue enviado al pasado, donde Hoagie le pegó un sello y lo introdujo en el buzón del correo a caballo. De ese modo doscientos años más adelante un directivo de LucasArts descubrió el contrato firmado entre unos viejos papeles y llamó por teléfono al doctor Fred para decirle que le debían dos





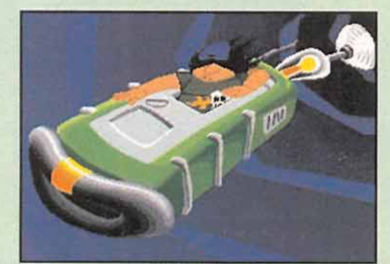
MANIAC MANSION 2
DAY OF THE TENTACLE

millones de dólares en concepto de derechos que ya habían sido ingresados en su cuenta de banco en Suiza. Este era el momento para utilizar cualquiera de los teléfonos de la mansión y comprar por correo el diamante de cuatro mil quilates del que habían hablado en el programa de televisión. El paquete llegó a la mansión a los pocos segundos y el doctor Fred colocó inmediatamente el gigantesco diamante en la máquina del tiempo.

Bernard tenía aún cosas que hacer en su propio tiempo antes de ceder el control a sus amigos. Regresó a la habitación de Dwayne y le entregó la carta que Hoagie había encontrado en el buzón de la posada. El fabricante fracasado recuperó la sonrisa leyendo los halagos escritos en la carta y abandonó a toda velocidad la habitación. Ahora que la cadena de la puerta no le impedía entrar en la sala Bernard no tuvo problemas para recoger un curioso juguete colocado cerca de la cama, una pistola que disparaba una bandera.

En el salón de la casa Bernard conoció a un curioso personaje que le explicó que la noche pasada se había celebrado allí una ruidosa fiesta para los miembros de la convención de vendedores de juegos y chucherías. Bernard consiguió distraerle y cambiar la pistola de juguete por un encendedor de cigarros en forma de pistola que había sobre una mesa. A continuación habló con él y aceptó uno de los cigarros que le ofrecía, pero cuando el bromista intentó encender el cigarro con la pistola lo que cogió fue la de juguete. El hombre se enfadó mucho con Bernard al ver que alguien le había estropeado la broma pero para entonces nuestro amigo ya tenía en su poder un cigarro explosivo que probablemente sería muy útil.

Antes de abandonar el salón Bernard abrió la reja del aire acondicionado y se acercó a un curioso artículo de broma colocado sobre un expositor en la parte derecha de la sala, unos dientes postizos que castañeteaban solos. Bernard





consiguió conducirlos hábilmente a través del salón para que cayeran en el hueco de la rejilla, donde pudo atraparlos cómodamente.

PROBLEMAS CON LOS PADRES DE LA PATRIA

Hoagie recibió varios objetos enviados por Bernard: el encendedor en forma de pistola, el cigarro explosivo y la dentadura que castañetea. Con todos estos objetos y otros que había obtenido anteriormente se dirigió al salón donde estaban reunidos los tres padres de la patria: John Hancock, Thomas Jefferson y George Washington.

En primer lugar Hoagie entregó el vino a Thomas Jefferson para que lo introdujera en su cápsula del tiempo. Luego introdujo en el buzón de sugerencias la hoja de publicidad de la ferretería consiguiendo así que el lema "Todo americano debería tener una aspiradora en el sótano" quedara recogido en la constitución. También ofreció el cigarro explosivo a George Washington y le ayudó a encenderlo con ayudar de la pistola, pero la explosión del cigarro destruyó su dentadura postiza de madera y Hoagie aprovechó la ocasión para ofrecerle los dientes que castañeteaban. John Hancock se fijó en que el presidente indudablemente debía tener mucho frío viendo la forma en la que le castañeteaban los dientes y consiguió que Thomas Jefferson cediera su leño para encender un fuego en la chimenea.

Hoagie recogió la manta de Hancock y con ella subió al tejado y tapó la salida de la chimenea. El sofisticado detector de humo instalado en el salón (un canario en una jaula y una campanilla) se puso automáticamente en marcha y los valerosos padres de la patria, aterrorizados ante el fuego, se lanzaron por la ventana. Era el momento que necesitaba Hoagie para entrar de nuevo en la habitación vacía y recoger la pluma chapada en oro de su tintero.

EL FUTURO ESTÁ EN MANOS DE LOS TENTÁCULOS

Laverne había sido hecha prisionera y trasladada a una extraña celda. Allí un tentáculo púrpura que trabajaba como guardián le hizo comprender que las cosas habían cambiado mucho en los últimos doscientos años ya que los tentáculos dominaban el mundo y utilizaban a los humanos como mascotas. Precisamente en la casa en la que ahora se encontraban se iba a realizar un concurso en el que varios humanos eran matriculados por sus dueños tentáculos para que demostraran sus habilidades.

Laverne conoció en la celda a tres humanos prisioneros. Se trataba del doctor Zed Edison, su esposa Zedna y su hijo, que jugaban a cartas sabiendo que un campo de energía cerraba su salida hacia la libertad. Laverne consiguió permiso del guardián para ir a hacer sus necesidades, momento que aprovechó para acercarse a su cronoletrina e intercambiar varios objetos con sus amigos. Laverne entregó a Bernard un escalpelo mientras que Bernard le mandaba el vómito simulado, el tenedor, la manija y la botellita de líquido corrector. Por su parte Hoagie hizo llegar a Laverne la dentadura del caballo, los spaghetti, el ratoncito de juguete y el abrelatas. Bernard utilizó el escalpelo para pinchar el muñeco de goma con forma de payaso que había en el salón y encontró en su interior una caja de risas que envió a Laverne.

Laverne tuvo que regresar a la perrera, pero consiguió convencer al guardián de que no se encontraba bien y fue conducida a la consulta del doctor, el cual no encontró en ella nada extraño y la dejó sola en la consulta. Laverne recogió un diagrama colocado sobre una de las paredes donde habían sido dibujadas las proporciones de los tentáculos y decidió explorar el resto de la casa. En el vestíbulo había tres estúpidos humanos que esperaban a que llegara la hora del concurso y un tentáculo cazador que atraparía a Laverne si intentaba salir de la casa, abrir el reloj de péndulo o subir por las escaleras, de for-

EL MUN



Si no lo remediamos, el futuro tendrá un aspecto bastante, digamoslo así, tentacular. Nuestra amiga Laverne se llevará una terrible sorpresa al llegar al año 2100.



La bandera norteamericana ondea al viento del futuro. Una de nuestras misiones en el pasado será la de cambiar su aspecto para que pueda serle útil a Laverne.



Nuestra pobre amiga Laverne se encuentra sola y abandonada en un terrible mundo poblado por los malvados descendientes del tentáculo púrpura.





DO EN TENTÁCULO





PC

¿Se os ocurre qué hacer con una momia y unos patines? Seguro que vuestra inventiva es lo suficientemente imaginativa como para descubrir la clave del misterio.



PC

La habitación de George Washington ha sufrido un tremendo cambio en el futuro. Es que los tentáculos no respetan siquiera al padre constitucional de los EE. UU.



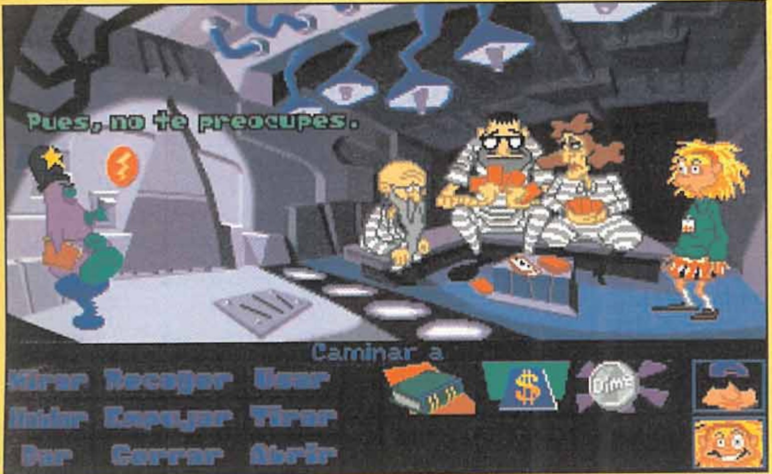
PC

En el siglo XXI serán los tentáculos los que paseen a los humanos para que puedan hacer sus necesidades. Laverne usará varias veces este peculiar "cuarto de baño".



PC

«Day of the Tentacle» es el juego más divertido de LucasArts hasta la fecha. Sus detalles humorísticos os recordarán en muchos momentos a los clásicos "cartoons".



PC

Toda la familia Edison, sin excepción, es prisionera del tentáculo púrpura. Parece que no han sido "amaestrados" como el resto de los humanos domésticos del siglo XXI.


PC

Aquí tenéis el ganador del concurso de belleza humano que los tentáculos celebran en el futuro. Miss Universo 2100 se lleva una hermosa copa y un diploma como premio.

ma que nuestra amiga se dirigió a la lavandería donde la secadora se había parado por fin. Después de doscientos años dando vueltas el suéter estaba completamente seco pero también reducido al tamaño de una muñeca.

Laverne utilizó la chimenea para subir al tejado. Allí colocó la manija junto al asta de la bandera y la utilizó para hacer bajar la bandera americana que ondeaba al viento. Bajó de nuevo a la planta baja y se dejó atrapar, pero una vez de vuelta a la perrera pidió de nuevo permiso para ir al servicio. Junto a la cronoletrina Laverne hizo llegar a Hoagie el diagrama encontrado en la consulta del doctor Tentáculo, el cual lo colocó sobre los patrones en la habitación de Betsy Ross. La chica creyó que se trataba del último y definitivo diseño de la bandera norteamericana y se puso inmediatamente a tejer. Como consecuencia, cuatrocientos años más adelante la bandera norteamericana que Laverne había cogido en el tejado se había convertido en un disfraz de tentáculo. Nuestra amiga se puso inmediatamente el disfraz ya que ahora, con su nueva apariencia, podría caminar libremente por toda la mansión sin ser detenida.

En el jardín de la casa Laverne descubrió un gato que se rascaba con la cerca y huía cada vez que ella intentaba aproximarse. Utilizó el líquido corrector sobre la cerca, volvió a alejarse y esperó a que el gato apareciera de nuevo. Al frotarse con la cerca pintada el gato quedó marcado con una línea blanca sobre su lomo que le hacía parecer una mofeta, y el pobre animal aterrorizado corrió como una flecha hacia el tejadillo de la mansión, donde Laverne consiguió atraerle y atraparle mostrándole el ratón de juguete.

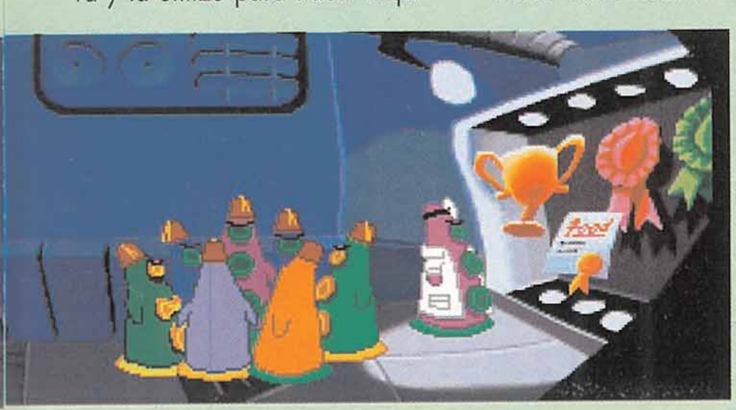
Irreconocible con su nuevo disfraz, Laverne habló con el tentáculo azul de la habitación de la chimenea y le explicó que quería matricular un humano de su propiedad en el espectáculo, obteniendo sin problemas una etiqueta de identificación.

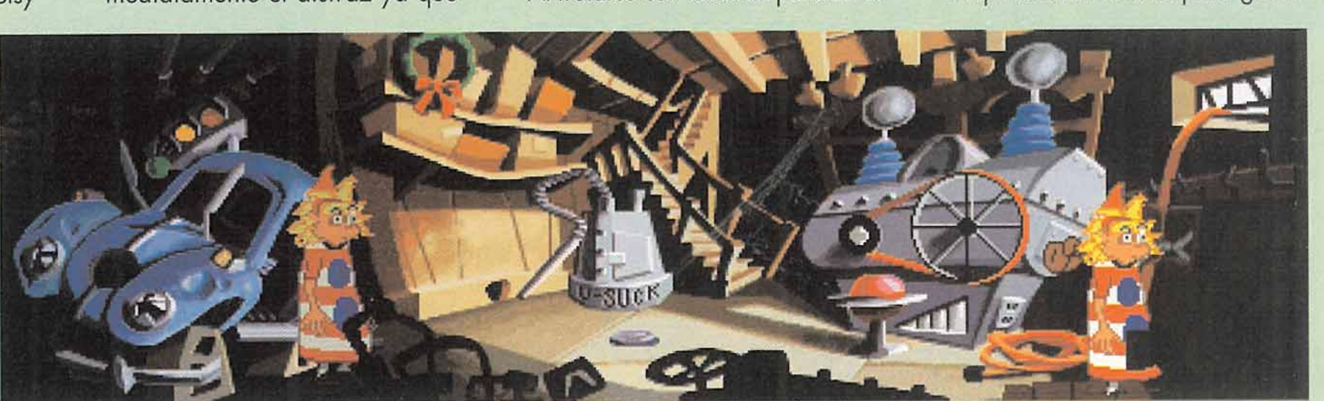
EL CONCURSO DE HUMANOS

Ahora que podía investigar el primer piso a sus anchas Laverne abrió la máquina de hacer hielo y sacó de su interior el hámster congelado. En la primera habitación abrió la cápsula del tiempo con el abrelatas y sacó de su interior la botella de vino que, en cuatrocientos años, se había convertido en vinagre. En la tercera habitación Laverne se llevó una gran sorpresa al encontrarse con el malvado Tentáculo Púrpura, al que los doscientos años le habían otorgado una larga barba blanca, que feliz por haber cumplido sus planes de dominar el mundo, había inventado un rayo reductor que pensaba utilizar con los humanos.

La momia del primo Ted se encontraba en la siguiente habitación, y allí Laverne recogió unos patines y un cable de extensión eléctrica. Nuestra amiga le puso los patines a la momia y la empujó para que llegara hasta la planta baja y se colocara con el resto de los humanos del espectáculo. Laverne bajó rápidamente y se encontró con que habían sentado a la momia junto a los demás humanos, de manera que le colocó la etiqueta y el tentáculo cazador condujo a todos los humanos a la planta superior, donde estaba reunido el jurado que debía valorar el mejor cabello, la mejor sonrisa y la mejor risa.

Laverne decidió hacer algunas mejoras en la momia para ganar





MANIAC MANSION 2
DAY OF THE TENTACLE

el favor de los jueces. Le colocó la caja de risas en el bolsillo, le puso la dentadura del caballo, le colocó los spaghetti mojados en la cabeza a modo de peluca y les dio forma con ayuda del tenedor. También se deshizo del estúpido humano del tutú colocando a su lado el vómito simulado y haciendo creer al doctor que estaba enfermo y por tanto no era válido para la competición. Los jueces decidieron que la momia vencía a sus competidores en los tres apartados del concurso y entregaron a Laverne un trofeo y una invitación para una cena íntima para dos en el "Club Tentáculo".

Laverne regresó a la perrera y entregó la invitación al guardián, el cual salió corriendo olvidando sus obligaciones. Nuestra amiga pulsó el interruptor que controlaba el campo de fuerza, pero no consiguió convencer a los Edison para que escaparan ya que tenían miedo del tentáculo cazador de humanos que vigilaba en la recepción. Pero Laverne consiguió aterrorizar a los Edison mostrándoles el gato con apariencia de mofeta y los tres salieron corriendo en direcciones opuestas, obligando al tentáculo cazador a salir tras ellos para intentar atraparles. Sin la presencia del tentáculo cazador nadie impedía a Laverne abrir el reloj y entrar en el laboratorio. Pero antes nuestra amiga descongeló al hámster en el microondas y le puso el suéter para que se mantuviera calentito. También volvió a las proximidades de la cronoletrina, conectó el cable de extensión eléctrica al enchufe y finalmente hizo pasar el cable por la ventana que daba al laboratorio.

Por fin en el laboratorio Laverne intentó colocar al hámster sobre el generador, pero un dispositivo anti-ladrones la lanzó contra la pared opuesta y provocó el pánico del hámster, que se ocultó en un pequeño agujero de ratones. Pero la constitución de los Estados Unidos exigía que en todos los hogares norteamericanos hubiera una aspiradora en el sótano, de modo que Laverne no tuvo dificultades para recuperar el hámster y colocarlo en el generador. El simpático animalito comenzó a correr y puso en marcha la máquina, momento que Laverne aprovechó para enchufar el cable al generador y comunicar energía a su cronoletrina. Laverne ya había cumplido su misión y lo único que le quedaba por hacer era entregar la botella de vinagre a Hoagie y esperar a que su amigo solucionara sus problemas en el pasado.

CON AYUDA DE UNA COMETA

Hoagie entregó a Red Edison los tres ingredientes necesarios para la construcción de la super-batería: el aceite, el vinagre y el oro contenido en la pluma. Con la batería en su poder subió a la habitación de Benjamin Franklin y le entregó la chaqueta de laboratorio. Con ayuda de unas tijeras Franklin cortó la chaqueta para construir una nueva cometa más ligera y resistente a las tormentas que la anterior.

Franklin y Hoagie salieron al exterior y allí el genio pidió a nuestro amigo que lanzara la cometa al aire al oir su señal. Hoagie siguió fielmente las instrucciones, pero antes de lanzar la cometa metió en un bolsillo colocado en el centro de la misma la batería construida por Red Edison. Un rayo cayó sobre la cometa y la hizo caer al suelo, pero al mismo tiempo consiguió cargar completamente la batería. Hoagie conectó rápidamente la batería a su cronoletrina y, ahora que ambas máquinas estaban plenamente operativas, el doctor Fred pudo poner en marcha la máquina del tiempo y traer de nuevo a los dos amigos a su verdadera época.

Todo había vuelto a la normalidad y ya nada les impedía retroceder un día en el tiempo para poner en marcha sus planes originales. Pero el Tentáculo Púrpura irrumpió repentinamente en el laboratorio y, antes de que nadie pudiera detenerle, se introdujo en una de las cronoletrinas. Su hermano el Tentáculo Verde hizo lo mismo con otra máquina y nuestros tres amigos decidieron entrar en la única que quedaba. Cuando llegaron al día anterior Hoagie, Bernard y Laverne se dieron cuenta de que la cronoletrina no estaba preparada para trasladar por el tiempo a más de una persona, y como consecuencia los tres se habían unido en un único y horrible ser de tres cabezas.

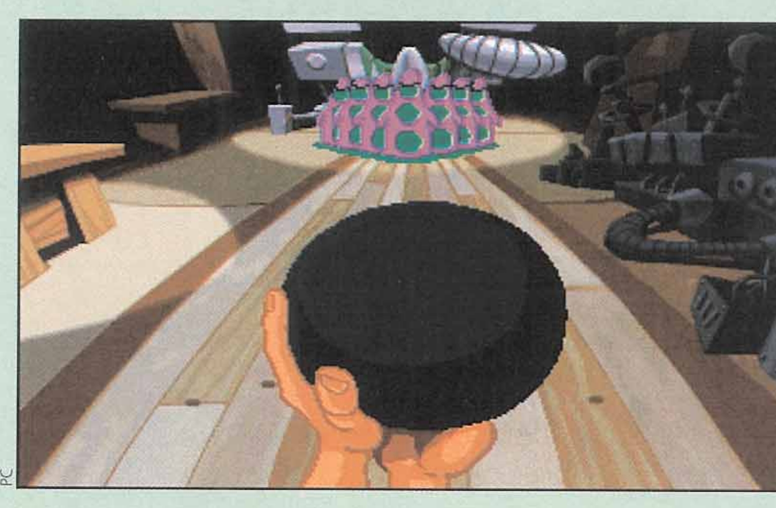
Lo primero que vieron fue a Verde atado y amordazado frente a la casa y a continuación recibieron la desafiante visita de Púrpura, que había estado utilizando la cronoletrina para traer desde el futuro a cientos de versiones suyas que formaban ahora un verdadero ejército de tentáculos, entre los cuales estaba la versión de dentro de doscientos años, el malvado tentáculo barbudo que había inventado el rayo reductor de humanos. Perseguidos por el viejo tentáculo nuestros amigos entraron en la casa pero recibieron el impacto del rayo y quedaron reducidos al tamaño de un ratoncito. Afortunadamente comprobaron que los efectos del rayo eran solo temporales y, perseguidos por su enemigo, corrieron hacia el piso superior donde se escondieron en la primera habitación.

Al intentar abrir la puerta de la segunda habitación nuestros amigos fueron nuevamente alcanzados por el rayo disminuidor pero consiguieron entrar finalmente en el cuarto. Utilizaron el agujero de ratones para llegar a la habitación contigua y allí, después de recuperar su tamaño normal, recogieron la bola de boliche colocada sobre una mesa.

Al salir de nuevo al pasillo vieron que Púrpura había desaparecido, y decidieron aprovechar la situación para bajar rápidamente al laboratorio. Allí encontraron diez tentáculos protegiendo el cienomático y al doctor Fred atado boca abajo a su propia máquina, pero utilizaron la bola de boliche para acabar con los tentáculos y despejar el camino hacia la máquina. Acababan de desactivar la fatídica palanca cuando la versión del futuro del Tentáculo Púrpura volvió a aparecer ante ellos disparando su diabólica arma. Púrpura volvió a encender el cienomático, pero nuestros amigos consiguieron engañarle conduciendo la conversación con habilidad hasta sugerirle que disparara su rayo contra el doctor Fred ya que él era su creador y el causante de todos sus males. Pero el rayo de Púrpura rebotó en el espejo del doctor y se volvió contra él, y nuestros amigos aprovecharon la situación para aplastarle de un pisotón, meterlo en un sobre y mandarlo a Siberia. Finalmente apagaron la maldita máquina y, como por arte de magia, todas las proyecciones futuras del tentáculo púrpura desaparecieron como si nunca hubieran existido.

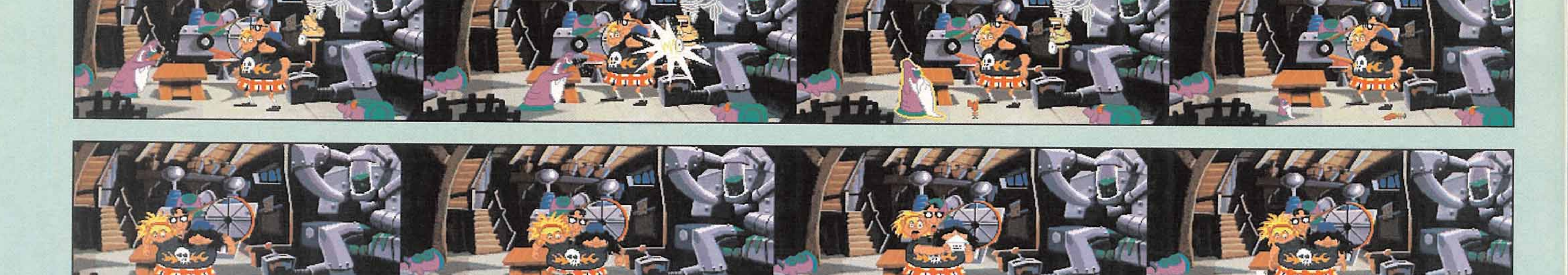
P.J.R.

PC



PC







El truco del mes

PRINCE OF PERSIA 2


PC

Este mes incorporamos una pequeña novedad en la sección. No se trata de un cargador al uso, pero la habilidad demostrada por su remitente y las ventajas que proporciona el truco en cuestión, nos ha llevado a tomar la decisión de incluirlo junto al resto de los cargadores.

Se trata de un sencillo método para obtener más botellas, tiempo y la posibilidad de cambiar de nivel en el «Prince of Persia 2». A continuación transcribimos el contenido de la misiva de Carles Millan, lector de la olímpica Barcelona y autor del truco:

Mediante un editor de sectores (PC Tools, Norton Utilities, etc.) hay que entrar en el fichero PRINCE.SAV, que el juego crea cuando se graba una partida. En él caben un total de diez partidas, que se graban con sus nombres especificados en la cabecera. Los datos básicos de estas partidas se reparten de un modo uniforme dentro del archivo, comenzando en las posiciones siguientes:


PC


PC

PARTIDA	SECTOR	OFFSET
1	0	256
2	19	151
3	38	46
4	56	453
5	75	348
6	94	243
7	113	138
8	132	33
9	150	440
10	169	335

El primer byte de la serie de nueve, simboliza el tiempo que queda disponible, expresado en minutos. Se puede sustituir como máximo por FF, consiguiendo de este modo 255 minutos de juego. El quinto byte indica el nivel en el que se encuentra salvada la partida. Modificándolo, podemos saltar directamente a cualquier otro nivel. El byte número seis, se corresponde con el número de botellas disponibles. Sustituyéndolo, por ejemplo, por 0F, tendríamos quince botellas.

Por supuesto, los cambios numéricos deben hacerse siempre en hexadecimal, y a medida que vayan agotándose el tiempo y las botellas, pueden ser restaurados repitiendo el procedimiento descrito. Obviamente, desde fuera del juego y después de haber salvado la partida.

Hasta aquí llega el consejo de Carles. Y ya que estamos, aprovechamos la ocasión para comentaros que si alguno de vosotros es tan hábil como nuestro amigo, no dude en informarnos de cualquier truco como éste, o parecido, que pueda facilitarnos algo las cosas a la hora de disfrutar de todo tipo de juegos.

HUMANS RACE




PC


PC


PC


PC

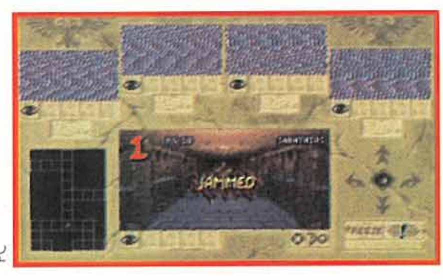
```
10 'CARGADOR PARA EL HUMANS (PC, TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH  SEVILLA 1993 *****
30 DIM D% (500):LINEAS = 5:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 8282 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"chum.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CHUM.COM. Cárgalo antes del HUMANS
         para jugar con vidas y tiempo infinitos."
140 DATA "EB2E558BEC1E8E5E04813E8198C604750AC6068198C3"
150 DATA "C606A197C31F5DEA00000000436172676120485544D41"
160 DATA "4E532E24FAB800008ED88B1E40008B0E4200B80201A3"
170 DATA "40008C0E42000E1F891E1E01890E2001FBB409BA2201"
180 DATA "CD21BA2201CD27000000000000000000000000000000"
```

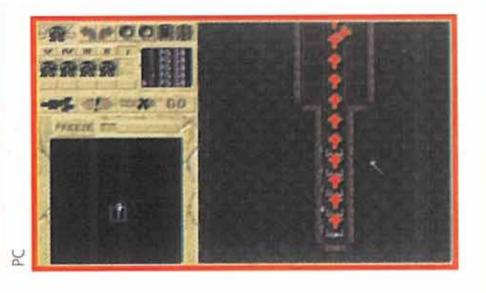
SPACE HULK

PC


PC


PC


PC


PC

```
10 'CARGADOR PARA EL SPACE HULK (PC, TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH  SEVILLA 1993 *****
30 DIM D% (500):LINEAS = 5:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 9177 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"chulk.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CHULK.COM. Cárgalo antes del SPACE
         HULK para jugar con total inmunidad a los enemigos."
140 DATA "EB34558BEC1E8E5E04813E01DEBEC7750CC70601DEBE"
150 DATA "FFC70603DE7FC31F5DEA00000000436172676120535O"
160 DATA "4143452048554C4B2E24FAB800008ED88B1E84008B0E"
170 DATA "8600B80201A384008C0E86000E1F891E2001890E2201"
180 DATA "FBB409BA2401CD21BA2401CD27000000000000000000"
```

LA HORA DE LOS DINOSAURIOS
«PARQUE JURÁSICO»



Steven Spielberg rodó «Parque Jurásico» y una vez más montó el cacao: la novela de Michael Crichton en que se basa la película se transformó en "best-seller" mundial, los "museos de dinosaurios" crecieron cual setas en monte tras chaparrón primaveral, científicos y pelagatos varios polemizaron sobre si es posible crear animales desaparecidos a partir de restos de información genética, los padres de familia se sorprendieron al comprobar que "ésto no es E.T." y los críticos cinematográficos desvariaron ante un fenómeno que no es el suyo.

Interpretada por Sam Neill, Laura Dern, Jeff Goldblum, Richard Attenborough, Ariana Richards, Joseph Mazzello, Bob Peck, Martin Ferrero, B. D. Wong, Samuel L. Jackson y Wayne Knight, «Parque Jurásico» es una de esas películas donde los personajes principales no son seres de carne y hueso, las estrellas de este film son los dinosaurios y los técnicos de efectos especiales. Para comprender la complejidad del trabajo de éstos, basta un ejemplo: el tyrannosaurus rex de casi siete metros de altura. Además del "bicho" original, se construyó una versión a escala reducida cuyos movimientos podían ser reproducidos con relativa "facilidad" por varios marionetistas y registrados por un ordenador, que los programaba para que el gigante los reprodujera de una forma idéntica durante la filmación. Las tomas del monstruo se completaron con imágenes creadas por ordenador, maquetas, etcétera. La lista de dinosaurios de tamaño real construidos para el rodaje se completó con un velociraptor, un branquiosaurus, untriceratopo, un gallimimus, un dilofosauro o una cría de raptor.



Después de algo más de dos años de trabajo de pre-producción, investigación, localización de exteriores, selección de los actores..., Spielberg comenzó el rodaje de «Parque Jurásico» en la isla Kauai, donde se enfrentó a un huracán de vientos que alcanzaban velocidades superiores a los 200 kilómetros por hora. Las cosas fueron mucho más tranquilas después, en los estudios de la Universal de Los Angeles. Todo terminó en los plazos previstos y ¡oh, milagro! sin superar el presupuesto. Sólo la huelga de actores españoles de doblaje estuvo a punto de retrasar el estreno de la película más famosa de la temporada.

STALLONE EN SU SALSA
«MÁXIMO RIESGO»



En «Máximo riesgo», Sylvester Stallone se encuentra en su salsa. Una película de acción, de escenas espectaculares y argumento primario; un esquema que ha demostrado sobradamente contar con el favor del público en relación inversa y directamente proporcional al rechazo de la "crítica culta". Dicho de otra forma, en «Máximo riesgo» no hay sorpresas, todo ha sido visto ya anteriormente y si al espectador le van las cachas y el gesto impasible de Stallone, se lo pasará bien (de lo contrario abstenerse, ¿para qué amargarse la vida sin necesidad?).

La película ha sido dirigida por Renny Harlin –un artesano competente de Hollywood– y transcurre en un alucinante escenario de montañas nevadas y escarpadas (los paisajes son de los que quitan el hipo). El pasado del escalador Gabe (Stallone) es escabroso. Su antiguo compañero Hal (Michael Rooker) le acusa de la muerte de su novia, y la amada Jessie (Janine Turner) no quiere vivir con él. La acción se destapa cuando ellos deben ir a rescatar a un grupo de personas sin saber que, en realidad, son unos criminales muy peligrosos (el malo de los malos es encarnado por John Lithgow), que les necesitan para encontrar un botín perdido en las montañas. Para colmo, ella irá a buscarlos en helicóptero en cuanto mejore el tiempo. ¿De verdad que hay algún lector de Micromanía que todavía no sabe como continúa «Máximo riesgo»?

AVENTURAS DE PELÍCULA
«EL ÚLTIMO GRAN HÉROE»



Hasta al mismísimo Schwarzenneger le debieron parecer poco creíbles sus personajes de ficción, así que para «El último gran héroe» decidió guiñar el ojo al espectador y hacer que el personal entrara y saliera por la pantalla como "Pedro por su casa". Es algo que ya practicara Woody Allen –todo un intelectual como sabe hasta Schwarzenneger–, lo que otorgaría al film un toque de "calidad", debió de pensar el austro-americano. El asunto del reparto se completó con un niño de co-protagonista (Austin O'Brien), algo que siempre ha quedado muy resultón en las pelis de Spielberg. La dirección se resolvió con John McTiernam, un viejo conocido desde «Predator». Y para terminar, se superpuso a las imágenes una banda sonora super-potente con rockstars como Alice In Chains, Tesla, AC/DC, Anthrax, Megadeth, Def Leppard o Fishbone, entre otros.

Aparentemente, nada podía fallar y, sin embargo, en Estados Unidos falló: las recaudaciones no sólo no fueron las esperadas, sino que se quedaron en ridículas en comparación de otras películas como, por ejemplo, «Parque Jurásico». Unicamente Europa es capaz de salvar a Schwarzenneger del batacazo económico. Es curioso el asunto porque seguramente «El último gran héroe» es de las mejores films del actor (algo que, hemos de reconocer, tampoco era tan difícil). Quién sabe, quizás ahí radique su problema.

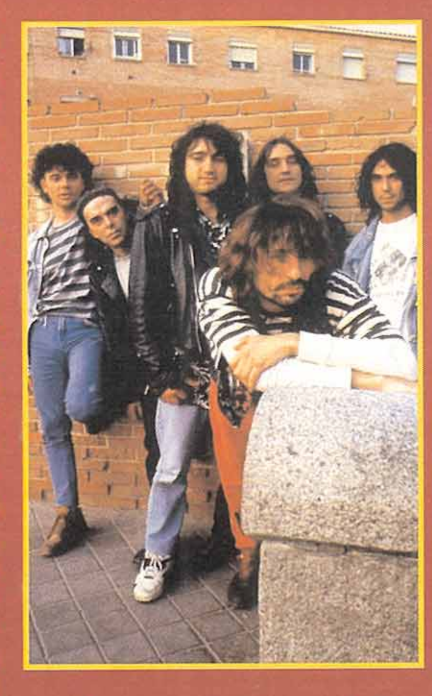
UNA PAREJA MUY UNIDA
AMISTADES PELIGROSAS



Si hubiera concursos para las frases más famosas, seguro que en el 91 lo hubiera ganado "te voy a meter mano". Amistades Peligrosas tuvo la ocurrencia de incluirla con gracejo en una canción y hasta los rorros quisieron jugar a "médicos y enfermeras". Ha llegado bien entrado el 93 y la pareja ha presentado «La última tentación», su segundo disco grande, que nace con las mismas aspiraciones de popularidad. Relatos de intrigas y deseos, de amores y obsesiones, de debilidades humanas y sentimientos a flor de piel.

Amistades Peligrosas se formó tras la unión artística y sentimental de Cristina del Valle y Alberto Comesaña. Ambos tenían experiencias musicales a sus espaldas, ella como solista y él en Semen Up. En torno al título de una película han sabido fundir los contrarios: el individualismo machista de él y el feminismo solidario de ella (o eso dicen). Pop comercial, agradable y pegadizo. Variado y sin complicaciones. Al servicio de unas letras y unos estribillos con chispa y picante, tan ingenuas como las que, salvando las distancias, entonaban las "cabareteras" de principios de siglo.

ROCK SIN PELOS EN LA LENGUA
EXTREMODURO



El título del cuarto álbum de Extremoduro es «¿Dónde están mis amigos?». Es también el de la catalanización de sus integrantes, aunque su eje siga siendo extremeño en torno a Salo y Roberto Iniesta. Y es el primero que sonará en las radios-fórmula porque su compañía discográfica ha decidido apostar por sus posibilidades comerciales. Si Axl Rose no tiene pelos en la lengua y Guns n' Roses es una banda con seguidores entre todas las clases sociales, sexos y edades ¿por qué no puede ocurrir lo mismo con un grupo del país? De cualquier forma, las comparaciones entre los Roses y Extremoduro terminan ahí (ni siquiera ahí, en realidad la lista de tacos de Axl es limitada y la de los extremeños bastante más variada). El espíritu del rock de Extremoduro –"transgresivo" lo denomina el grupo– recuerda en ciertos aspectos a Leño, se recrea en la marginalidad y recoge influencias del punk. Es duro, guitarrero, sucio y agresivo. Sin concesiones y provocador. Ideal para que se rasguen las vestiduras los vecinos y lo mejor para lanzar un corte de mangas a ese hermano que le gusta el "bakalao".



¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO

91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO



SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA)

Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

AMIGA 600



CON 100 PROGRAMAS P.D. Y UN DISCO PARA TRANSFORMARLO EN 1.3

47.900

A-600 HD **74900**

OPCION MONITOR +CONVERTIDOR TV **37900**

AMIGA 2000

AMIGA 2000 + MONITOR 1084 S + DISCO DURO 84 Mb + PACK MULTIMEDIA

¡SUPER PRECIO! **139.900**

AMIGA 1200

ORDENADOR 32 Bit

69,900

CON 100 PROGRAMAS P.D. Y UN DISCO PARA TRANSFORMARLO EN 1.3

ARTICULOS A-1200

MONITOR 1084	37.900
MONITOR 1960 MULTISYNC	69.900
DISCO DURO IDE 2,5" 85 Mb	56.900
FAST RAM 2 Mb	24.900
FAST RAM 4 Mb	42.900

CONSERVAN LOS DATOS CUANDO ESTAN DESCONECTADAS

ESTATIC RAM 1 Mb	33.900
ESTATIC RAM 2 Mb	56.900
ESTATIC RAM 512 K	19.900

TAMBIEN DISPONIBLES PARA A-600

ACELERADORAS CON ZOCALO DE EXPANSION DE MEMORIA

MBX1200/881/14Mhz/0RAM	26.900
MBX1200/881/20Mhz/0RAM	29.900
MBX1200/882/25Mhz/0RAM	39.900
MBX1200/882/50Mhz/0RAM	62.900
INCREMENTO RELOJ	3.450
MEMORIA WB SIMM/1Mb	12.900
MEMORIA WB SIMM/2Mb	24.900
MEMORIA WB SIMM/4Mb	31.900
MEMORIA WB SIMM/8Mb	85.900

VARIOS AMIGA

DISQUETERA 3 1/2	12.900
DISQUETERA A-2000	11.900
DIGI VIEW MEDIASTATION	27.900
ACTION REPLAY	13.500
RATON	3.600
LAPIZ OPTICO	5.900
PISTOLA TROJAN + 2 JUEGOS	4.900
GENLOCK GVP SVHS	69.900
AMPLIACION 512 K A-500	6.900
AMPLIACION 2 Mb A-500	23.900
AMPLIACION 2 Mb-8 Mb A-2000	29.900
AMPLIACION 1 Mb AMIGA 500+	12.900
AMPLIACION 1 Mb AMIGA 600	12.900
MIDI	9.995
DIGITAL SOUND STUDIO	10.900
AT ONCE PLUS	39.900

DISCOS VIRGENES

10 discos 3 1/2	995
10 discos 5 1/4	495
10 discos 3"	3.900
10 discos 3 1/2 HD	1.500
10 discos 5 1/4 HD	995

Impresoras



¡SUPER PRECIO! STAR LC-100Color **32.900**

STAR LC-20
9 AGUJAS
180 CPS
80 COLUMNAS
29.900

STAR LC-200Color
9 AGUJAS
225 CPS
80 COLUMNAS
39.900



STAR LC 24-200
24 AGUJAS
225 CPS
80 COLUMNAS
B/N **49.900**
Color ... **64.900**

COMPATIBLES CON PC, AMIGA Y ATARI. DE REGALO EL CABLE

AMIGA CD32

LA CONSOLA DEFINITIVA

32 BIT
CD ROM INCORPORADO
16,8 MILLONES DE COLORES
AUDIO 16 BIT
75 MINUTOS IMAGEN VIDEO
COMPATIBLE CD MUSICA
CD + G
CD + TV

VERAS — OIRAS — HABLARAS

LANZAMIENTO EN NOVIEMBRE

MODEM



SUPRA MODEM 2400 interno	9.900
SUPRA FAX MODEM PLUS	28.900
SUPRA FAX MODEM 24/96i	13.900
SUPRA FAX MODEM V32 Bis	63.900
SUPRA FAX MODEM V332 Bis/i	45.900
SUPRA MODEM 2400	15.900

SCANNERS GENIUS



GENIUS 4500	17.990
GENIUS 256/Grises	24.990
GENIUS Color	49.990

EN MAIL HACEMOS TU PC A TU MEDIDA A UN PRECIO SUPER COMPETITIVO

PLACA BASE (intel inside)

386 SX 33	15.900
386 DX 40	24.900
486 DX 33 Local Bus	74.900
486 DX 50 Local Bus	101.900
486 DX 66 Local Bus	113.900
486 DX 50 EISA	125.900
486 DX 66 EISA	138.900

DISCOS DUROS (Seagate)

SEAGATE 80 Mb	29.900
SEAGATE 100 Mb	32.900
SEAGATE 120 Mb	34.900
SEAGATE 210 Mb	49.900
SEAGATE 240 Mb	59.900
SEAGATE 340 Mb	79.900

TARJETA GRAFICA

VGA 256 K	4.990
VGA 512 K	6.490
VGA 1 Mb 1024 x 768	8.990
VGA 1 Mb TRIDENT 1280 x 1024	9.990
VGA 1 Mb 16 M Colores Local Bus	19.990

MEMORIA

SIMM 1 Mb	9.900
SIMM 4 Mb	37.900

MONITOR

VGA COLOR 14" 1024 x 768. 28 DP	39.900
VGA COLOR 14" 1024 x 768. 39 DP	34.900

DISQUETERAS

DISQUETERA 5 1/4	8.200
DISQUETERA 3 1/2	6.500

CAJAS

SOBREMESA	12.900
MINITORRE	13.900
TORRE	22.900
MULTIMEDIA	21.900

SISTEMA OPERATIVO

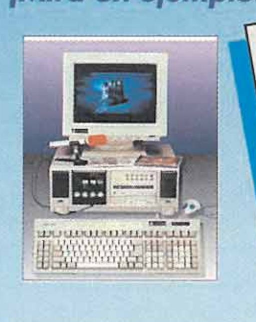
MS DOS 6.0	9.900
MS DOS 6.0 + WINDOWS 3.1	15.900

ESTOS SON LOS COMPONENTES BASICOS DE UN ORDENADOR. LOS PUEDES COMBINAR A TU GUSTO, Y TENDRAS EL ORDENADOR QUE ESTABAS BUSCANDO

Rellena este cupón y sabrás cuánto te cuesta en MAIL el ordenador que TU quieres

¡Mira un ejemplo!





PLACA BASE	486 DX 33 local BUS	74.900 Ptas.
DISCO DURO	120 Mb	34.900 Ptas.
TARJETA GRAFICA	VGA 1 Mb 1024x768	8.990 Ptas.
MEMORIA	4 Mb	37.900 Ptas.
MONITOR	VGA Color 14" 1024 x 768	39.900 Ptas.
DISQUETERA	3 ½	6.500 Ptas.
CAJA	Mini torre	13.900 Ptas.
TECLADO		3.900 Ptas.
TARJETA CONTROLADORA PARA JOYSTICK Y RATON		GRATIS Ptas.
TOTAL (IVA Incluido)		220.890 Ptas.
OPCIONES		
TARJETA DE SONIDO	SOUND BLASTER	13.900 Ptas.
CD ROM		Ptas.
SISTEMA OPERTIVO	MS DOS 6.0	9.900 Ptas.
OTROS		Ptas.
TOTAL (IVA Incluido)		244.690 Ptas

Sound BLASTER



SOUND BLASTER PRO DE LUXE EDITION — **24.900**
NUEVA VERSION DE LUXE
CON MAS SOFTWARE
Y MANUALES EN CASTELLANO

HARDWARE OPCIONAL

CABLE JOYSTICK DOBLE -	2.300	SB MIDI KIT -	9.900
CABLE ATENUADOR MEZCLADOR -	2.300	WAVE BLASTER -	35.900
SB MIDI BOX -	14.900	MIDI BLASTER -	37.900

SOUND BLASTER — **13.900**

SOUND BLASTER 16 ASP — **41.900**

¡LAS UNICAS TARJETAS DE SONIDO QUE SOPORTAN LOS 4 STANDARDS!



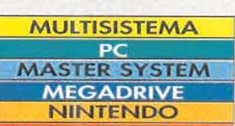
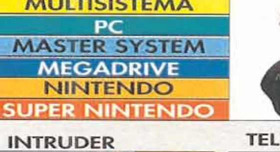
SOUND GALAXY NXII — **19.900**

SOUND GALAXY NX PRO — **27.900**

CARACTERISTICAS COMUNES:

- SOPORTA LOS 4 STANDARDS AD LIB: SOUND BLASTER,COVOX, DISNEY SOUND SOURCE
- PUERTO PARA JOYSTICK
- AMPLIFICADOR INCORPORADO
- MIDI INCORPORADO
- GRABACION ANALOGICA Y DIGITAL
- FILTRO DE ADAPTACION DINAMICA
- INTERFACE PARA CD ROM
- INCLUYE ALTAVOCES
- INCLUYE SOFTWARE
- SINTETIZADOR DE 11 VOCES EN NXII
- SINTETIZADOR DE 20 VOCES STEREO EN NX PRO

SEGA Nintendo JOYSTICK AMIGA PC




























	MULTISISTEMA	PC	MASTER SYSTEM	MEGADRIVE	NINTENDO	SUPER NINTENDO
PYTHON	1.795	1.995	1.795	2.395	1.795	
MEGA STAR	5.490		5.990	5.990	5.990	
G FORCE		12.495				
INTRUDER	4.990	4.990	4.990	4.990	4.990	
TELEMACH	6.900	6.900	6.900	6.900	6.900	6.900
SIGMA RAY	3.600		3.900	3.900	3.900	
RAIDER 5		2.990				
MAVERIC	2.290		2.290	2.690	2.290	
JET FIGHTER	2.690	4.290	2.990	2.990	2.990	
SUPER BOARD	2.595		4.290	4.290		
FLIGHT YOKE		9.900				
AVIATOR	5.990	5.990	5.990	5.990	5.990	
TOP STAR	3.595	5.990				
MEGA BOARD	3.595					
M-6		3.490				
MEGASTICK		1.895	1.595	1.895	1.595	
MEGA GRIP		3.195		2.995	2.995	
MEGA MASTER				5.995		6.495
MEGA PAD		2.995	2.795	2.795	2.795	2.995

AUDIO BLASTER



MANUALES EN CASTELLANO

AUDO BLASTER JUNIOR -	14.990
AUDIO BLASTER 2.5 -	23.490
AUDIO BLASTER PRO -	29.490
AUDIO BLASTER 16 -	50.490

RATONES

MOUSE 200	DUO MOUSE	SOLE POINTER MOUSE + TRACKBALL	QUICK TRACK	BOTTON MOUSE
P.V.P. - 5495	P.V.P. - 3795	P.V.P. - 6995	P.V.P. - 5195	P.V.P. - 3495

VIDEO BLASTER



54.900

ES LA SOLUCION DE VIDEO MULTIMEDIA PARA PC. PERMITR MOSTRAR VIDEO EN MOVIMIENTO EN VENTANAS DE CUALQUIER TAMAÑO, ASI COMO CAPTURAR, CONGELAR, GRABAR, MANIPULAR Y EXPORTAR IMAGENES DE LAS FUENTES DE IMAGEN (VIDEOS, VIDEO CAMARAS, LASERDISC, ETC.) OTRAS CARACTERISTICAS SON LA COMBINANCION DE TEXTO Y GRAFICOS CON VIDEO, IMAGENES ESCALABLES DESDE PANTALLA COMPLETA AL TAMAÑO DE ICONO, CONTROLANDO LOS NIVELES DE SATURACION, COLOR, BRILLO Y CONTRASTE. ADEMAS DE INCLUIR MODULO DE SONIDO CON MEZCLADOR DIGITAL ESTEREO






ARCHIVADOR 80 DISCOS 3 1/2 ... **1.890**
ARCHIVADOR 80 DISCOS 5 1/ 4 ... **1.890**




ALTAVOCES PARA MONITOR — **4.990**

TARJETAS DE SONIDO COVOX- SOUND MASTER EN CASTELLANO



SOUND MASTER + ... **12.900**
SOUND MASTER II ... **32.900**

NO LO PIENSES MAS, ESTO ES EL FUTURO

KIT MULTIMEDIA



79.900

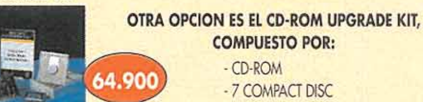
SI YA TIENES UNA TARJETA DE SONIDO CON INTERFACE PARA CD, CONECTALE UN CD-ROM POR SOLO **49.900**

KIT COMPUESTO POR:

- SOUND BLASTER PRO DELUXE
- CD-ROM (interno)
- LOTE DE 8 TITULOS EN 8 COMPACT DISC
  - Toolworks Multimedia Enciclopedia
  - Just Grandma & me
  - The animals
  - Where in the world is Carmen San Diego
  - Loom
  - The secret of Monkey Island
  - Screts weapons of the Luftwafe
  - Sherlock Holmes
- CADDY, soporte para el compact disc
- CONEXIONES
- ALTAVOCES ESTEREO

CD-ROM UPGRADE KIT



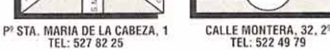
64.900

OTRA OPCION ES EL CD-ROM UPGRADE KIT, COMPUESTO POR:

- CD-ROM
- 7 COMPACT DISC

ESTAS SON TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE PODRAS ENCONTRAR LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS

CENTRO MAIL









Tienda	Dirección
MADRID (Atocha)	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID (Sol)	CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
BARCELONA (Plaça Catalunya)	CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
ZARAGOZA	CEN. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA. TEL: 21 82 71
SALAMANCA	CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
Dos Hermanas SEVILLA	CALLE LAS MORERILLAS, 6 TEL: 566 76 64
Fuengirola MALAGA	CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82
BURGOS	AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
Tres Cantos MADRID	ED. EL ZOCO (Posterior) AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS TEL: 804 08 72
BADALONA	CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BARCELONA (Plaça Sants)	C. SANT CRIST ESQUINA C. ALMERIA — PROXIMA APERTURA

SEGA MEGA DRIVE



27.900

MEGA ACCION
MEGADRIVE + 2 CONTROL PAD + STREETS OF RAGE + SHINOBI + GOLDEN AXE + SONIC

MEGA PACK
MEGADRIVE + 2 CONTROL PAD + WORLD CUP ITALIA + COLUMNS + SUPER HANG ON + SONIC

FLASH PACK 26.900

MEGADRIVE +2 CONTROL PAD +SONIC 19.990

Master System II



BASIC
CON ALEX KID + CONTROL PAD — 9.490

SONIC PACK



MASTER SYSTEM +2 CONTROL PAD +ALEX KID +SONIC — 10.490




PLUS
CON ALEX KID + CONTROL PAD + PISTOLA + OPERATION WOLF — 15.990

MASTER PACK
MASTER SYSTEM + 1 MANDO + ALEX KIDD + SUPER MONACO GP + WORLD SOCCER + COLUMNS — NOVEDAD 11.900



DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

OFERTAS SEGA

CONSIGUE JUEGOS PARA TU CONSOLA AL MEJOR PRECIO






Juego	Precio
688 ATTACK SUB	MEGADRIVE - 2990
ABRAMS BATTLE TANK	MEGADRIVE - 2990
ALIEN 3	MD - ~~8990~~ - 7990 / MS - ~~5990~~ - 4990 / GG - ~~5190~~ - 4190
ALIEN STORM	MEGADRIVE - 2990
ALISIA DRAGON	MEGADRIVE - 2990
AYRTON SENNA	MS - ~~6590~~ - 4990
BACK TO THE FUTURE	M. SYSTEM - 2490
BATMAN RETURN	MD - ~~6990~~ - 5495 / MS - ~~5990~~ - 4990 / GG - ~~5190~~ - 3190
BUCK ROGERS	MEGADRIVE - 2990
CALIFORNIA GAMES	MEGADRIVE - 3490
CASTLE OF ILUSION	MD - ~~8490~~ - 5490 / MS - ~~5990~~ - 3990
CYBERBALL	MEGADRIVE - 2990
CHASE HQ	M, SYSTEM - 2490
CHOPLIFTER	M. SYSTEM - 2490
CHUCK ROCK	M, SYSTEM - 2490 / G. GEAR - 2595
DAVID ROBINSON BASKET	MD - ~~6990~~ - 5495
DECAPATACK	MEGADRIVE - 2990
DICK TRACY	MEGADRIVE - 2990 / M. SYSTEM - 1990
EA HOCKEY	MEGADRIVE - 3490
ESWAT	MEGADRIVE - 2990 / M. SYSTEM - 2490
GALAXY FORCE II	MEGA DRIVE - 2990
GAUNTLET	M. SYSTEM - 2490
GHOSTBUSTER	MEGADRIVE - 2990
GOLDEN AXE II	MEGADRIVE - 2990
HARD DRIVEN	MEGADRIVE - 2990
HERZOGZWEI	MEGADRIVE - 2990
IMPOSIBLE MISSION	M. SYSTEM - 2490
INDY III	M, SYSTEM - 2490 / G. GEAR - 2595
KLAX	MEGADRIVE - 2990 / M. SYSTEM - 2490
LAST BATTLE	MEGADRIVE - 2990
LEMMINGS	MD - ~~6990~~ - 5990 / MS - ~~5990~~ - 3990 / GG - ~~5190~~ - 4390
MARBLE MADNESS	M. SYSTEM - 2490
MERCS	M. DRIVE - 2990
MOONWALKER	MEGADRIVE - 2990
OUT RUN	MEGADRIVE - 2990 / GAME GEAR - 2595
OUTRUN EUROPA	GG - ~~5190~~ - 2490
PACMANIA	M. SYSTEM - 2490
PATO DONALD	MS - ~~5890~~ - 4390
POPULOUS	M. SYSTEM - 3390
PREDATOR II	M. SYSTEM - 2490
PRINCE OF PERSIA	MS - ~~5990~~ - 4990 / GG - ~~5190~~ - 3490
QUACK SHOT	MD - ~~6990~~ - 4490
ROAD RUSH II	MD - ~~6990~~ - 5490
SAGAIA	M. SYSTEM - 2490
SEGA CHESS	M. SYSTEM - 2490
SHADOW OF THE BEAST	M. DRIVE - 2990 / M. SYSTEM - 3490
SHINOBI II	GAME GEAR - 2595
SIMPSONS	GAME GEAR - 2595
SOLITAIRE POKER	GAME GEAR - 1990
SONIC II	MD - ~~7490~~ - 5490 / MS - ~~6990~~ - 3990 / GG - ~~5490~~ - 3490
SPIDERMAN	MEGADRIVE - 2990 / M. SYSTEM - 3490 / GAME GEAR - 2595
STRIDER	MEGADRIVE - 2990 / M. SYSTEM - 2490
SUPER MONACO GP	GAME GEAR - 2595
TALESPIN	MD - ~~6990~~ - 5490 / GG - ~~5190~~ - 4390
TAZMANIA	MD - ~~6490~~ - 5490 / MS - ~~5990~~ - 3990 / GG - ~~5190~~ - 4390
TENNIS ACE	M. SYSTEM - 2490
TERMINATOR	M, SYSTEM - 2490 / G. GEAR - 2595
TOE JAM AND EARL	MEGADRIVE - 2990
TURBO OUT RUN	MEGADRIVE - 2990
WIMBLEDON	M. SYSTEM - 2990 / GAME GEAR - 4390
WONDER BOY	M. SYSTEM - 2490 / GAME GEAR - 2595
WONDER BOY III	MEGADRIVE - 2990
WRESTLE WAR	MEGADRIVE - 2990
ZERO WING	MEGADRIVE - 2990

MANGA VIDEO



FIST OF THE NORTH STAR
¡LOS PUÑOS VUELAN! Huesos quebrados, la sangre chorrea, 2.995

AKIRA
¡ACCION A TOPE! Voltios, tensión, perfección increíble 1.995

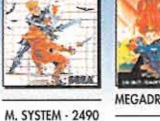
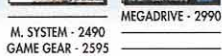
LO ULTIMO EDITADO EN ESPAÑOL DE MANGA VIDEO

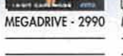
LA PELICULA DE DIBUJOS MAS CARA DE LA HISTORIA

¡Estos videos los tienes que tener!

NOVEDADES







Juego	Precio
JURASSIC PARK	MEGADRIVE - 7990
ANDRE AGASSI	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
ASTERIX	M. SYSTEM - 5990
BATTLETOADS	MEGADRIVE - 7490 / M. SYSTEM - CONS.
BUGSY	MEGADRIVE - 8990
COOL SPOT	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5190
FATAL FURY	MEGADRIVE - 7990
FLASH BACK	MEGADRIVE - 9990
G. FOREMAN BOXING	MEGADRIVE - 8490 / M. SYSTEM - 6990 / GAME GEAR - 5490
GLOBAL GLADIATORS	MEGADRIVE - 7990 / M. SYSTEM - 6490 / GAME GEAR - 5190
INDIANA JONES	MEGADRIVE - 6990 / GAME GEAR - 5190
JUNGLE STRIKE	MEGADRIVE - 9900
KICK OFF	MEGADRIVE - 7490 / M. SYSTEM - 6490 / GAME GEAR - 5490
KRUSTY FUN HOUSE	MEGADRIVE - 7490 / M. SYSTEM - 6990 / GAME GEAR - 6490
LAND OF ILUSION	M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5190
MAZING WARS	MEGADRIVE - 7990
MORTAL COMBAT	MEGADRIVE - 9900 / M. SYSTEM - 7990 / GAME GEAR - 7990
STREET FIGHTER II	MEGADRIVE - 11900
STREETS OF RAGE	M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5190
STREETS OF RAGE II	MEGADRIVE - 6990
TINY TOONS	MEGADRIVE - 6990
TURTLES HYPERSTONE	MEGADRIVE - 7990
ULTIMATE SOCCER	MEGADRIVE - Cons.
WWF STEEL CAGE	M. SYSTEM - 6990 / GAME GEAR - 6490

GAME GENIE

PARA NINTENDO NES	6500
PARA MEGADRIVE	9900
PARA GAMEBOY	6100

NEO GEO



66400

BLUE'S JORNEY 69900

ART OF FIGHTING 79900

2020 SUPER BASEBALL	17700	LEAGUE BOWLING	17700
3 COUNT BUT	44400	MAGICIAN LORD	32900
ALPHA MISSION	23500	MUTATION NATION	30600
ART OF FIGHTING	32900	NAM 1975	17700
BASEBALL STAR	17700	NINJA COMBAT	23500
BURNING FIGHT	30800	RIDIN HERO	19800
CROSSED SWORDS	23500	ROBO ARMY	30800
CYBER LIP	17700	SENGOKU	30800
EIGHT MAN	23500	SOCCER BROWL	30800
FATAL FURY	26100	SUPER SIDEKICK	38800
FATAL FURY 2	44400	SUPER SPY	23500
FOOTBALL FRENZY	30800	TOP PLAYERS GOLF	17700
GHOST PILOT	30800	TRASH RALLY	23500
KING OF THE MONSTER	23500	WORLD HEROES	38800
KING OF THE MONSTER II	30800	WORLD HEROES 2	44400

ESTE MES 10% EN CARTUCHOS DESCUENTO

GAME GEAR



BASIC
CON 4 JUEGOS: SMASH TV TENNIS, RALLY CHALLENGE PENALTY KICK OUT, COLUMNS II — 18990




PLUS
ADAPTADOR CORRIENTE — 22490




TV PACK
GAME GEAR +TV TUNER
CONVIERTE LA GAME GEAR EN TV PORTATIL + FUENTE ALIMENTACION + SONIC — 28900

MAS MEGADRIVE

007	7990	MICKEY & DONALD	6990
ALADIN	9900	NBA ALL STARS CHALLENGE	8490
ANOTHER WORLD	8490	NHL HOCKEY 93	7990
ATOMMIC RUNNER	6490	PGA TOURGOLF II	7990
CAPTAIN PLANET	6990	ROLLING THUNDER II	5990
CYBORG JUSTICE	6990	SIDE POCKET	6490
CHICKI CHICKI BOYS	5990	SIMPSON APACE MUTANTS	8990
CHUCK ROCK	8990	STRIDER II	7990
DOUBLE DRAGON III	8490	SUMMER CHALLENGER	6490
EUROPEAN CLUB SOCCER	8990	SUNSET RIDERS	6990
EX MUTANTS	6490	TEST DRIVE II	6990
GRAND SLAM TENNIS	6490	THUNDER FORCE IV	6990
LA SIRENITA	6990	TWO CRUE DUDES	9990
MEGALOMANIA	9990	UNIVERSAL SOLDIER	6990
WAR SPEED	8490	SUPERMAN	5490
WRESTLEMANIA	7990	TECMO WORLD CUP	5990
X MEN	7490	TOM & JERRY	5990
		WRESTLEMANIA	6990

MAS M.SYSTEM

007	5490
CRHASH DUMMIES	6690
CHAMPION OF EUROPE	6990
LOS PICAPIEDRAS	5990
PIT FIGHTER	6990
RAINBOW ISLAND	5490
RENEGADE	5490
SIMPSON SPACE MUTANT	5990
SONIC CHAOS	5990
STRIDER II	6990

MAS GAME GEAR

ALIEN SYNDROME	5190
CRHASH DUMMIES	6490
HOLYFIELD BOXING	5190
OLYPIC GOLD	5190
SIMPSON SPACE MUTANT	5190
SPIDERMAN II	5990
SUPER OFF ROAD RACER	5190
TOM & JERRY	4900
WONDERBOY II	5190

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

MEGA CD





YA DISPONIBLE MEGA CD 2 — 49.900

BATMAN RETURNS	Cons.	PRINCE OF PERSIA	8990
BLACK HOLE ASSAULT	8990	ROAD AVENGER	8990
COBRA COMMAND	Cons.	ROBO ALESTE	8990
CHUCK 2: SON OF CHUCK	Cons.	SEWER SHARK	Cons.
CHUCK ROCK	Cons.	SHERLOCK HOLMES	8990
DRACULA	Cons.	SHERLOCK HOLMES 2	Cons.
ECCO THE DOLPHIN	Cons.	SOL FEACE	Cons.
FINAL FIGHT	8990	SONIC CD	Cons.
HOOK	Cons.	TERMINATOR CD	Cons.
JAGUAR XJ220	8990	THUNDERHAWK	Cons.
MUSIC VIDEO 1: INXS	Cons.	TIME GAL	8990
NIGHT STRIKER	Cons.	WING COMMANDER	Cons.
NIGHT TRAP (2 CD)	Cons.	WOLF CHILD	8990

PRO ACTION REPLAY



Vidas infinitas, energía ilimitada, acceder a cualquier nivel, con PRO ACTION REPLAY es tan fácil como jugar.

MEGADRIVE	11495
SUPER NINTENDO	10995
GAME BOY	7495
NINTENDO NES	7495
MASTER SYSTEM	7995

CABLE GEAR TO GEAR -1990
CABLE AUDIO/VIDEO -1595

PERIFERICOS SEGA







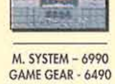
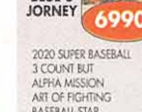




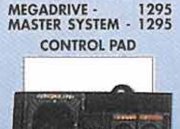





















Producto	Precio
CARRY CASE	GAME GEAR -2490
SINTONIZADOR TV	GAME GEAR -13900
MASTER GEAR CONVERTER	GAME GEAR -2490
WIDE GEAR	GAME GEAR -2490
FUENTE ALIMENTACION	GAME GEAR -2190
1- GP CARGADOR + ALIM / 2- CARGADOR BATERIAS	1- GAME GEAR -7500 / 2- GAME GEAR -7990
BAT. RECARGABLES	GAME GEAR -8990
MALETIN ATTACHE	GAME GEAR -3795
PLAY AND CARRY	GAME GEAR -3195
POWER BASE CONVERTER	MEGADRIVE - 6490
SOFT PAK	MEGADRIVE - 1695 / MASTER SYSTEM - 1695
CADDY PAK	MEGADRIVE - 1295 / MASTER SYSTEM - 1295
CONTROL PAD	MEGADRIVE - 2595 / MASTER SYSTEM - 2595
ARCADE POWER STICK	MEGADRIVE - 7900
PAD 6 BOTONES	MEGADRIVE - 2990
CABLES PROLONGADORES JOYSTICK	MEGADRIVE - 790
MEGASTICK	MEGADRIVE - 4690
CONTROL PAD	MASTER SYSTEM - 1590
PRO TOUCH	MASTER SYSTEM - 3390,
CONTROL STICK	MASTER SYSTEM - 2590
MENACER + 6 juegos	MEGADRIVE - 11900
STRIKER	MEGADRIVE - 4525

CUPON DE PEDIDO



MAIL VXE — VENTA POR CORREO



MARCA TU SISTEMA

- [ ] SPECTRUM CINTA
- [ ] AMSTRAD CINTA
- [ ] AMSTRAD DISCO
- [ ] COMMODORE
- [ ] PC 5 1/4
- [ ] PC 3 1/2
- [ ] AMIGA
- [ ] ATARI
- [ ] MASTER-SYSTEM
- [ ] MEGADRIVE
- [ ] GAME GEAR
- [ ] NINTENDO
- [ ] SUPER NINTENDO
- [ ] GAME BOY
- [ ] LYNX
- [ ] TURBO GRAFX

OTRO ....

Nº DE CLIENTE .... NUEVO [ ]
NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL .... TELEFONO ....

TITULO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO POR CORREO - 250	
TOTAL	

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO

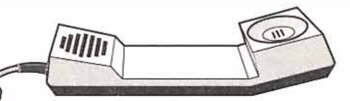
MAIL VXC

VENTA POR CORREO



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA)

Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)



91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,30 A 14 h

FAX: (91) 380 34 49

TODOS NUESTROS PRECIOS IVA INCLUIDO / PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

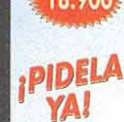
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.



CONSOLA BASICA **18.900**

¡PIDELA YA!



CONSOLA + SUPER MARIO ALL STARS **27.900**



SUPER NINTENDO SCOPE	9990	HYPER BEAM Mando distancia	8990
CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2195	MANDO DE CONTROL	2490
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1925	CABLE EUROCONECTOR	2190
MALETIN SUPERNINTENDO	4490	JOYSTICK FANTASTIC	4900
FUNDA PARA NINTENDO SCOPE	5990	SN PRO PAD (Transparente)	3390



SUPER PRECIO OFERTAS

OFERTON: SUPER KICK OFF - 4990



STAR WAR - 8990

ZELDA - 6990



W LEAGUE BASKET - 6990



ADDAMS FAMILY II	11990
ALIEN 3	10990
ANOTHER WORLD	10490
ASTERIX	9490
BATTLE TOADS	9490
BEST OF THE BEST	9990
BOB	9990
BUBSY	9990
BULLS US BLAZERS	9990
COOL WORLD	11990
CHESS MASTER	8990
DESRT STRIKE	9590
DRAGON LAIR	9990
EURO FOOTBALL CHAM	9990
F-ZERO	7490
G. FOREMAN BOXING	10990
GODS	9990
GOOF TROOP	9990
JAMES POND II	9990
JHON MADDEN 93	9990
JURASIC PARK	12990
KING ARTHUR	9900
KING OF THE MONSTER	10990
LEMMINGS	9900
MICKEY MOUSE	9990
MORTAL KOMBAT	12990
NBA BASKET	14900
NHLP HOCKEY	9990
PAPER BOY	8990
PAPER BOY 2	8990
PGA TOUR GOLF	9590
PRINCE OF PERSIA	9990
ROBOCOP III	9490
SIMPSON K FUN HOUSE	9490

IMPORTACION AMERICANOS *

AMERICAN GLADIATOR	10990	LOST VIKINGS	9990
BATTLETOADS	10490	MARIO IS MISSING	10490
BRAWL BROTHERS	10990	MECH WARRIOR	9990
CHUCK ROCK	9990	SHADOWRUN	11490
FATAL FURY	11490	SUPER NINJA BOY	10490
FIRST SAMURAI	11990	TAZMANIA	11990
HOOK	9990	THE TERMINATOR	10490
JIMMY CONNORS TENNIS	8190	WOLFCHILD	9990

IMPORTACION JAPONESES *

ADAPTADOR 4 JUG	4990	RANMA 1/2 PARTE 1	10990
DEAD DANCE	8990	RANMA 1/2 PARTE 2	16990
DRAGON BALL Z	15990	SUPER FORM. SOCCER 2	14990
FINAL FIGHT II	14990	TETRIS 2	12990
MAZINGER Z	14990	WORLD HEROES	17990

* NECESITAN ADAPTADOR
ADAPTADOR - 2995

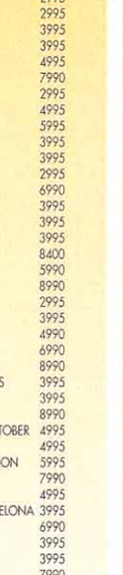
IMPORTACION PAL

BATMAN RETURNS	11990	LETHAL WEAPON	11990
CYBERNATOR	11990	ROAD RUNNER	11990
F1 AGURI SUZUKI	11990	STRIKER	11990
GOAL	11990	SUPER PANG	11990
JIMMY CONNORS	11990		

SPANKYS	9900	SUPER R-TYPE	7490
SPIDERMAN X MEN	9990	SUPER SMASH TV	8990
STAR WING	9990	SUPER SOCCER	7490
STREET FIGHTER II TURBO	12990	SUPER TENNIS	7490
SUPER ADVENT ISLAND	9990	TERMINATOR 2	10490
SUPER ALESTE	9900	TEST DRIVE 2	10490
SUPER AXELAY	9990	TINY TOONS	10490
SUPER CASTELVANIA IV	9490	UN SQUADRON	9990
SUPER JAMES POND	9990	WWF	9490
SUPER MARIO ALL STARS	9990	WWF ROYAL RUBLE	10990
SUPER OFF ROAD	9900	YOSHI SAFARI	7490
SUPER PARODIUS	9990		

* EXCEPTO OFERTAS

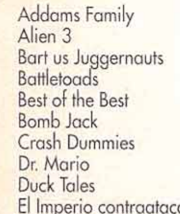
Nintendo ¡MAS MOGOLLON POR MENOS!



A BOY & HIS BLOB	2995	IKARI WARRIORS	3995
AD OF BAYOU BILLY	2995	INSOLATE WARRIORS	2995
ADVENTURE ISLAND CLASSIC	4990	IRON SWORD	2995
ADVENTURE ISLAND II	8990	JACK NIKCLAUS GOLF	2995
ADVENTURES LOLO 2	3995	JOE & MAC	8990
AIRWOLF	2995	LEGEND OF ZELDA	4995
ARCH RIVAL	6990	LIFE FORCE	2995
ASTERIX	6490	LITLE SAMSON	7990
ASTYANAX	3995	MEGA MAN	3995
BASEBALL	2995	MEGA MAN II	4995
BATMAN RETURN	9990	METROID	2995
BATTLETOADS	8990	MIGHTY BOMB JACK	3995
BEST OF THE BEST	6490	MISSION IMPOSIBLE	3995
BLADES OF STEEL	2995	POWER BLADER	2995
BLUE BROTHERS	7100	PRO WRESTLING	2995
BLUE SHADOW	3995	PUCH OUT	2995
BOUBBLE BOBBLE	4995	PUZZNIC	3995
BOULDER DASH	3995	RC PRO AM	3995
BURAI FIGHTER	2995	ROAD BLASTER	4995
CALTELVANIA	3995	ROBOCOP III	7990
CAPTAIN PLANET	4990	RYGAR	2995
CAPTAIN SKY HAWK	2995	SHADOW WARRIOR	4995
CASTELIAN	3995	SHADOW WARRIOR II	5995
CHIP & DALE	7990	SILENT SERVICE	3995
CRACK OUT	3995	SIMON QUEST	3995
DAYS OF THUNDER	2995	SOLAR JETMAN	2995
DONKEY KONG CLASSIC	2995	SOLOMON'S KEY 2	6990
DONKEY KONG J. MATH	2995	SOLOMONS KEY	3995
DOUBLE DRAGON III	8990	SOLTICE	3995
DOUBLE DRIBLE	3995	SUOER V'BALL	3995
DR. MARIO	3995	SUPER KICK OFF	8400
DYNABLASTER	4995	SUPER MARIO	5990
ELITE	3990	SUPER MARIO 3	8990
FIGHTING GOLF	3995	SUPER OFF ROAD	2995
FLINSTONES	8990	SUPER SPY HUNTER	3995
FOUR P. TENNIS	3995	SUPER TURRICAN	4990
GAUNTLET II	4995	TECMO CUP	6990
GOAL	4995	TERMINATOR 2	8990
GOAL II	7990	THE BATTLE OF OLYMPUS	3995
GOLF	2995	THE CHESSMARTER	3995
GOONIES 2	3995	THE FLINSTONE	8990
GRADIUS	2995	THE HUNT FOR RED OCTOBER	4995
HAMMERIN' HARRY	6990	TOP GUN	4995
HOOPS	4995	TOP GUN SECOND MISION	5995
ICE CLIMBER	2995	TORTUGAS MUTANTE S	7990
ICE HOCKEY	2995	TRACK & FIELD 2	4995
		TRACK & FIELD IN BARCELONA	3995
		WORLD CUP	6990
		WORLD WRESTLING	3995
		WRSTLEMANIA	3995
		WWF STEEL CAGE	7990
		ZELDA 2	4995

GAMEBOY 7.990

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 300* Ptas.



11.990

TETRIS

TETRIS + STAR WARS **14.990**

Addams Family	5490	F 15 II	5990	Robin Hood	5490
Alien 3	5490	Ferrari Grand Prix	5490	Rodland	4990
Bart us Juggernauts	4990	George Foreman Box.	4990	Speed Ball 2	5490
Battletoads	5490	Joe & Mac	5990	Spiderman 2	4990
Best of the Best	5490	Kirby´s Dreamland	4490	Star Wars	5490
Bomb Jack	4990	Krusty´s Fun House	5490	Super James Pond	4990
Crash Dummies	5490	Kwirk	4490	Super Mario Land	4490
Dr. Mario	4490	Lemmings	5490	Super Mario Land 2	5990
Duck Tales	5490	Mario & Joshi	4490	Terminator 2	5490
El Imperio contraataca	5490	McDonaldsland	4990	The Simpsons	5490
		Megaman 2	4490	Top Gun	5490
		Mickey´s Dangerous Chase	5990	Tortugas Ninja 2	5490
		Nintendo World Cup	4490	Universal Soldier	5490
		Parasol Stars	4990	WWF	4990
		Popeye 2	5490	WWF 2	4990
		Prince Valiant	4990	Xenon 2	5490

NOVEDADES

Addams Family II	5990
Asterix	5490
Buble Boble 2	5990
Cool World	5990
Darkwing Duck	5990
Kid Dracula	5490
Los Picapiedras	5990
Mortal Combat	5990
Muhamed Ali Boxing	5990
Mystic Quest	5490
Ninja Boy II	5990
Speedy Gonzalez	5990
Top Rank Tennis	4990
Yoshi Cookie	4990
Zelda	5990



OFERTAS

Boulder Dash	2595
Dyna Blaster	2595
F1 Racer	3395
Gargoyles	2595
Jordan vs Bird	***1995***
Kick Off	2995
Kung Fu Master	2595
NBA	2995
Pimball	2595
Prince Boblete	2595
R-Type	2595
Spiderman	2595
Tip Off	2595

* EXCEPTO OFERTAS

COMPLEMENTOS GAMEBOY





LIGHT BOY- 3.690 · LUZ Y LUPA- 3.395 · ILUMINACION- 1.950 · LUPA- 1.595 · ALTAVOCES- 1.895 · HIP POUCH - 1.990 · BATERIA NUBY- 4.995 · GAME PACK- 1.395 · HANDY BOY- 5.990

ADAP. COCHE- 1.595 · SOLAR BOY- 4.900 · PLAY & CARRY CASE- 2.495 · CARRY CASE- 1.795 · MALETIN ATACHE- 3.295 · BAT.12h + FUENTE-4.995 · BOOSTER BOY- 6.995 · ADAP. CORRIENTE- 1.495 · HANDY CARRY- 1.290

Respuesta Comercial
Autorización nº 11.641
B.O.C. y T. nº 39
del 19 de Junio de 1.992

NO NECESITA SELLO
A franquear en destino

MAIL VXC
VENTA POR CORREO
**Apartado nº 1.308 F.D.
28080 MADRID**

COMPRA UNO DE ESTOS JUEGOS Y LLEVATE GRATIS OTRO DE LOS MARCADOS COMO "REGALO" 2X1



CARMEN SAN DIEGO	P.V.P. - 6990
MICHAEL JORDAN	P.V.P. - 4990
C. S. D. EN EL TIEMPO	P.V.P.- 5990
PRINCE OF PERSIA 2	P.V.P.- 5990
DARK SEED	P.V.P. - 6990
SHERLOCK HOLMES	P.V.P. - 7990
FLASH BACK	P.V.P. - 5990
STRIKE COMMANDER	P.V.P. - 7990
LEMMINGS 2	P.V.P. - 4990
ULTIMA VII	P.V.P. - 7990



REGALO: EYE OF THE BEHOLDER · PATON STRIKES BACK · PRINCE OF PERSIA · TRIVIAL · WING COMMANDER



PC 3 1/2 -975 OFERTAS AMIGA -975

ACIENT BATTLE	PC 3 1/2
ASTERIX	PC 3 1/2 / AMIGA
ASTERIX en la India	PC 3 1/2
ATF 2	PC 3 1/2
BOXING MANAGER	PC 3 1/2
CABALLERIA LIGERA	PC 3 1/2 / AMIGA
CHESS PLAYER 2150	PC 3 1/2 / AMIGA
ENMANUELLE	PC 3 1/2 / AMIGA
FIGHTER COMMAND	PC 3 1/2
FINAL CONFLICT	PC 3 1/2
FIRE	PC 3 1/2
FOOTBALL MANAGER II	PC 3 1/2
FRONT LINE	PC 3 1/2
GEISA	PC 3 1/2 / AMIGA
GREAT NAPOLEONIC WAR	PC 3 1/2 / AMIGA
H INTERMINABLE II	PC 3 1/2 / AMIGA
KICK OFF II	PC 3 1/2 / AMIGA
KILLER BALL	PC 3 1/2 / AMIGA
LIBRO DE LA SELVA	PC 3 1/2
MANCHESTER EUROPA	PC 3 1/2
MANCHESTER UNITED	PC 3 1/2
MAY DAY	PC 3 1/2
MEDIEVAL WARRIOR	PC 3 1/2
MERCHANT COLONY	PC 3 1/2
OLIVER & COMPANY	PC 3 1/2 / AMIGA
OPERATION COMBAT	PC 3 1/2
PARIS DAKAR	PC 3 1/2 / AMIGA
PINBALL	PC 3 1/2
ROCKET DRIFT	PC 3 1/2 / AMIGA
ROGER RABBIT	PC 3 1/2 / AMIGA
SQUASH	PC 3 1/2
SUPER SKY II	PC 3 1/2 / AMIGA
SUPERMAN	PC 3 1/2
VIKING CHILD	PC 3 1/2 / AMIGA
VULCAN	PC 3 1/2 / AMIGA
WORLD CLASS RUGBY	PC 3 1/2 / AMIGA










OFERTAS

4D BOXING	PC 3 1/2 - 1495
5 GREAT GAMES	PC 3 1/2 - 1995
ALCATRAZ	PC 3 1/2 - 1495
ARMOUR GEDDON	PC 3 1/2 - 1495
ASHES OF EMPIRE	PC 3 1/2 - 2495 / AMIGA - 2495
ATOMINO	PC 3 1/2 - 1495 / AMIGA - 1495
BAGON ATACK	PC 3 1/2 - 2495 / AMIGA - 1595
BIRDS OF PREY	PC 3 1/2 - 1495 / AMIGA - 1495
DYNABLASTER	PC 3 1/2 - 1495 / AMIGA - 1495
ELVIRA	PC 3 1/2 - 2495 / AMIGA - 1595
FANTAVISION	PC 3 1/2 - 1495
FASCINATION	PC 3 1/2 - 2495 / AMIGA - 1595
FAST LANE	PC 5 1/4 - 1995
FIRST SAMURAI	PC 3 1/2 - 1495
GLOBAL EFFECT	PC 3 1/2 - 1495
GOBLINS	PC 3 1/2 - 2495 / AMIGA - 1595
GOBLINS 2	PC 3 1/2 - 2495 / AMIGA - 3995
HOME ALONE	PC 3 1/2 - 1495
INDY	PC 3 1/2 - 1200
ITALIA 90	PC 3 1/2 - 1200
LA COLMENA	PC 3 1/2 - 2495 / AMIGA - 1595
MEGALOMANIA	PC 3 1/4 - 1495
OCTUBRE ROJO	PC 3 1/2 - 1200
OLYMPIC GAMES	PC 3 1/2 - 2495
OPERA SUPERSPORTS	PC 3 1/2 - 2495
OUT RUN	PC 3 1/2 - 1200
PACK AIR COMBAT	PC 5 1/4 - 1995
PACK HEAD TO HEAD	PC 3 1/2 - 2495 / AMIGA - 2495
PAPER BOY 2	AMS. DISC - 1495 / AMSTRAD - 1495
POWER MONGER	PC 3 1/2 - 1495 / AMIGA - 1495
RISKY WOODS	PC 3 1/2 - 1495 / AMIGA - 1495
ROCKETEER	PC 3 1/2 - 1495
ROGER RABBIT Disney	PC 3 1/2 - 1495
STEEL EMPIRE	PC 3 1/2 - 1495
STREET FIGHTER	PC 3 1/2 - 1200
SUPER OFF ROAD	PC 3 1/2 - 1200
TEAM SUZUKI	PC 5 1/4 - 1495
TENNIS	PC 3 1/2 - 1200
TETRIS	PC 3 1/2 - 1200
TOYOTA	AMSTRAD - 495
WEEN	PC 3 1/2 - 2495 / AMIGA - 2495
ZYCONIX	PC 5 1/4 - 1495













SI PIDES POR CORREO LLAMA A ESTE NUMERO: (91) 380 28 92



CENTRO MAIL MADRID — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25	CENTRO MAIL SALAMANCA — C. TORO, 84 SALAMANCA. TEL: 26 16 81	CENTRO MAIL MADRID — EDIFICIO EL ZOCO (Posterior) AV. COLMENAR VIEJO. S. PUEBLOS Tres Cantos (MADRID) Tel: 804 08 72
CENTRO MAIL MADRID — MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79	CENTRO MAIL SEVILLA — C. LAS MORERILLAS Dos Hermanas (SEVILLA) TEL: 566 76 64	CENTRO MAIL BARCELONA — C. SOLEDAT, 12 BADALONA TEL: 464 46 97
CENTRO MAIL BARCELONA — C. PAU CLARIS, 106 BARCELONA. TEL: 412 63 10	CENTRO MAIL MALAGA — C. ALEMANIA, 5 Fuengirola (MALAGA) Tel: 58 25 82	CENTRO MAIL BILBAO — PLAZA DE ARRIQUIBAR, 4 BILBAO. TEL: 410 34 73
CENTRO MAIL ZARAGOZA — CENTRO COM. INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2 Planta Alta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71	CENTRO MAIL BURGOS — AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera) BURGOS. TEL: 24 05 47	CENTRO MAIL BARCELONA — CARRER SANT CRIST ESQUINA CARRER ALMERIA — PROXIMA APERTURA

CENTRO MAIL

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

91 3802892

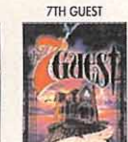
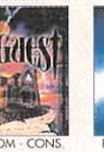
ATENCION

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

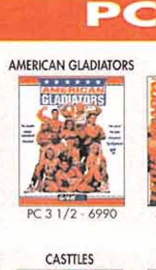
Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: 380 28 92

NOVEDADES PC EXITOS PC NOVEDADES PC EXITOS











Título	Precio
3D KIT 2.0	PC 3 1/2 - 7990
7TH GUEST	CD ROM - CONS.
ACADEMY	PC 3 1/2 - 7990
AIR WARRIOR	PC 3 HD - 5995 / CD ROM - 7995
ALONE IN THE DARK	PC 3 1/2 - 5150
AMAZON	PC 3 1/2 - 6990
AMERICAN GLADIATORS	PC 3 1/2 - 6990
ARMA LETAL	PC 3 1/2 - 2600
AMON RA	PC 3 1/2 - CONS
ATAC	PC 3 1/2 - 7700
ATP	PC 3 1/2 - 10995
A-TRAIN	PC 3 1/2 - 5650
A-TRAIN CONST KIT	PC 3 1/2 - 1995
B 17	PC 3 1/2 - 8700
BAT II	PC 3 1/2 - 5990
BEST OF THE BEST	PC 3 1/2 - 4995
BLUE FORCE	PC 3 1/2 - CONS
BUZZ ALDRIEN'S	PC 3 1/2 - 8990
CARL LEWIS	PC 3 1/2 - 4990
CASTLE OF DR. BRAIN	PC 3 1/2 - 5650
CASTTLES	PC 3 1/2 - 3990
CASTTLES II	PC 3 1/2 - 6990
CLASH STEEL	PC 3 1/2 - 6990
COBRA MISSION	PC 3 1/2 - 5995
COMANCHE	PC 3 1/2 - 5650
COOL WORLD	PC 3 1/2 - 2950
CRAZY CAR 3	PC 3 1/2 - 4995
CYBER RACE	PC 3 1/2 - 6990
DAUGTHER OF SERPENTS	PC 3 1/2 - 6990
DAY OF TENTECLE	PC 3 1/2 - CONS.
DUNE II	PC 3 1/2 - 6490.
ECO QUEST	PC 3 1/2 - 6650
ELF	PC 3 1/2 - 2995
EL FISH	PC 3 1/2 - 7990.
ELVIRA II	PC 3 1/2 - 5150
EPIC	PC 3 1/2 - 4100
ETERNAM	PC 3 1/2 - 4625
EYE OF THE BEHOLDER II	PC 3 1/2 - 5990
EYE OF THE BEHOLDER III	PC 3 1/2 - 7990
F 117 A	PC 3 1/2 - 6650
F 15 III	PC 3 1/2 - CONS
FLASH BACK	PC 3 1/2 - 5990
GODS	PC 3 1/2 - 3990
GRAND PRIX	PC 3 1/2 - 7700
GUNSHIP 2000	PC 3 1/2 - 6650
HARRIER JUMP	PC 3 1/2 - CONS
HOOK	PC 3 1/2 - 2850
HUMANS RACE	PC 3 1/2 - 5990
INCA	PC 3 1/2 - 6995 / CD ROM - 7995
INDIANA I	PC 3 1/2 - 6150
INDY 4 (ARCADE)	PC 3 1/2 - 2850
INTELLIGENT STRATEGY G.	PC 3 1/2 - 3995
I.J. FATE OF ATLANTIS	PC 3 1/2 - 6150 / CD ROM - 6650
ISHAR II	PC 3 1/2 - 4995
KAISER	PC 3 1/2 - 3995
KGB	PC 3 1/2 - 6490
KING'S QUEST V	PC 3 256 Col - 8100 / CD ROM - 9990
KYRANDIA	PC 3 1/2 - 4625
LA BELLA Y LA BESTIA	PC 3 1/2 - 4625
LARRY V	PC 3 1/2 - 8200
LEATHER GODDESSES	PC 3 1/2 - 10990
LEEDS UNITED	PC 3 1/2 - 4995
LEGEND	PC 3 1/2 - 4990
LEGEND OF MOYRA	PC 3 1/2 - 2995
LEGEND OF VALOUR	PC 3 1/2 - 5990
LINKS 386 PRO	PC 3 1/2 - 5990
LIVERPOOL	PC 3 1/2 - 2995
LOOM	PC 3 1/2 - 4625 / CD ROM - 9990
LOST IN L.A.	PC 3 1/2 - 5150
LOST IN TIME	PC 3 1/2 - 6995
LOTUS	PC 3 1/2 - 3300
LUIGI & SPAGHETTI	PC 3 1/2 - 2950
MANIAC MANSION	PC 3 1/2 - 4625
MILLENIUM	PC 3 1/2 - 6995
MONKEY ISLAND	PC 3 1/2 - 7200 / CD ROM - 9900
MONKEY ISLAND II	PC 3 1/2 - 7700
MOONSTONE	PC 3 1/2 - 3990
NICK FALDO	PC 3 1/2 - 5150
NIGEL MANSELL'S	PC 3 1/2 - 3900
OLIMPIADAS 92	PC 3 1/2 - 3600
OPEN GOLF	PC 3 1/2 - 3300
PC BASKET	PC 3 1/2 - 1995
PIMBALL DREAMS	PC 3 1/2 - 5150 / AMIGA - 5150
POLICE QUEST 3	PC 3 1/2 - CONS
POPULOUS II	PC 3 1/2 - 4995
PREHISTORIK II	PC 3 1/2 - 4995
PROTOSTAR	PC 3 1/2 - CONS
PUSH OVER	PC 3 1/2 - 2850
QUICK IT	PC 3 1/2 - 5990
RAGNAROK	PC 3 1/2 - 6650 / CD ROM - 9990
REACH FOR SKIES	PC 3 1/2 - 6990
RAIL ROAD TYCON	PC 3 1/2 - 6990
RING WORLD	PC 3 1/2 - CONS
ROAD TRACK	PC 3 1/2 - 5000
RUGBY CHALLENGE	PC 3 1/2 - 3990
SENSIBLE SOCCER	PC 3 1/2 - 4990
SHADOW LAND	PC 3 1/2 - 3990
SHADOW OF THE COMET	PC 3 1/2 - 5650
SHADOW PRESIDENT	PC 3 1/2 - 9995
SILENT SERVICE II	PC 3 1/2 - 7200
SIM ANT	PC 3 1/2 - 6150
SIM EARTH	PC 3 1/2 - 6650
SLEEP WALKER	PC 3 1/2 - 3600
SOLO EN CASA	PC 3 1/2 - 5995
SPACE HULK	PC 3 1/2 - 6990
SPACE QUEST I	PC 3 1/2 - 6650
STREET FIGHTER II	PC 3 1/2 - CONS
STRONGHOLD	PC 3 1/2 - 6990
STUNT ISLAND	PC 3 1/2 - 6150
SUMMER CHALLENGE	PC 3 1/2 - 4625
SUMMONINGS	PC 3 1/2 - 5990
SWORD OF HONOUR	PC 3 1/2 - 3995 / AMIGA - 3995
SYNDICATE	PC 3 1/2 - 6990
TASK FORCE 1942	PC 3 1/2 - 7700
TERMINATOR 2 CHESS WAR	PC 3 1/2 - 5995
THE DARK HALF	PC 3 1/2 - 5995
THE GREATEST	PC 3 1/2 - 7995
THE PATRICIAN	PC 3 1/2 - 5995
THE SECRET WEAPONS	PC 3 1/2 - 6150
THE TWO TOWERS	PC 3 1/2 - 5990
THEIR FINEST HOUR	PC 3 1/2 - 6150
TORNADO	PC 3 1/2 - 6995 / AMIGA - 6995
TROLLS	PC 3 1/2 - 3600
ULTIMA UNDERGROUND	PC 3 1/2 - 6950
UNLIMITED ADVENTURE	PC 3 1/2 - 6990
VEIL OF DARKNESS	PC 3 1/2 - 6990
WAR IN THE GULF	PC 3 1/2 - 7995
WAX WORKS	PC 3 1/2 - 4625
WING COMMANDER II	PC 3 1/2 - 6490
WING COMMANDER (Misiones)	PC 3 1/2 - 6490
WIZKID	PC 3 1/2 - 2850
WWF EUROPEAN	PC 3 1/2 - 2950
XENO BOTS	PC 3 1/2 - 6990
X WING	PC 3 1/2 - 6650
X WING IMPERIAL PURSUIT	PC 3 1/2 - 3300
ZOOL	PC 3 1/2 - 3600



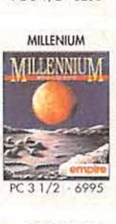
AMIGA IMPORTACION NOVEDADES

A- TRAIN	6995	GUNSHIP 2000	6995
A320 AIRBUS	5995	LION HEART	5595
BODY BLOWS	5395	NIGEL MANSELL	5990
CIVILISATION	6995	PIMBALL FANTASIES	5990
DESERT STRIKE	5990	PROJET	2495
EYE OF THE BEHOLDER II	7195	ROAD RUSH	5190
F1 GRAND PRIX	6995	SIM LIFE (1200)	6995
GOAL (KICK OFF 3)	6195	SLEEP WALKER (1200)	5195
		SUPER FROG	5395

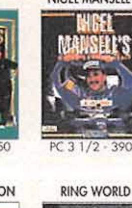















AMIGA IMPORTACION OFERTAS

3D POOL	1795	NEW ZEALAND STORY	1795
AFTER BURNER	1795	OUT RUN	1795
ARKANOID II	1795	PANG	1795
BUBBLE BOBBLE	1795	PANZA KICK BOXING	1795
GHOULS'N GHOSTS	1795	PRINCE OF PERSIA	1795
ITALY 1990	1795	PRO TENNIS TOUR	1795
LAST NINJA 3	1795	RAINBOW ISLAND	1795
LOTUS ESPRIT TURBO	1795	SWIV	1795
		WORLD CLASS LEAD.	1795



AMIGA NACIONAL NOVEDADES

Título	Precio
FLASH BACK	PVP - 5990
SENSIBLE SOCCER	PVP - 4990
ZOOL	PVP - 3600
PIMBALL DREAMS	PVP - 5150
FATE OF ATLANTIS	PVP - 6150
STREET FIGHTER II	PVP - 3900
CHUCK ROCK 2	PVP - 3995
ISHAR II	PVP - 4995







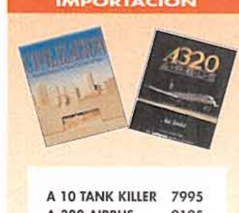













AMIGA OFERTAS NACIONAL

1.495

AFRIKA CORPS
AIR BUCKS
ARMA LETAL
BILL TOMATO
BUDOKAN
CARL LEWIS
COOL WORLD
CHICHEN ITZA
DAS BBOT
DEUTEROS
ELF
ELVIRA (arcade)
FANTASTIC WORLD
LEGEND
PAPER BOY II
PUSH OVER
RACE DRIUN'
ROBOCOP 3
SAMURAI
SLEEPWALKER
TIP OFF
TROLLS
WIZKID

995

7 COLORS
ADVANTAGE TENNIS
CISCO HEAT
SMASH TV

1.995

WWF EUROP. RAMPAGE

2.495

DUNE
FUTURE WARS
SHADOW SORCERER

2.995

F15 STRIKE EAGLE II
RAILROAD TYCOON
SILENT SERVICE

4.900 NIGEL MANSELLS + FOOT PEDAL

PC IMPORTACION

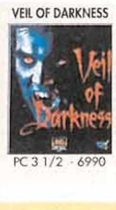
A 10 TANK KILLER	7995
A-320 AIRBUS	9195
CIVILISATION	7995
FALON 3	8995
MAELSTROM	7995
MARIO IS MISSING	7995
SPEAR OF DESTINY	7995



AMSTRAD DISCO

995

BEVERLY HILLS
BUFALO BILL
CRETA 1941
EL LIBRO DE LA SELVA
FOOTBALL MANAGER II
KICK OFF
KICK OFF II
LUCKY LUKE
MANCHESTER
MANCHESTER EUROPA
RALLY CROSS
SUPERMAN
VULCAN
W.C. RUGBY

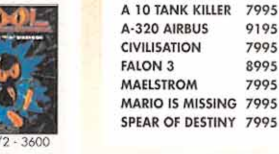
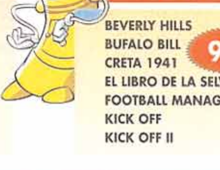










PC 3½ CONSIGUE ESTOS TITULOS A UN SUPER PRECIO

BLACK CROWN - 3495
BUSH BUCK - 2995
EL PADRINO - 2495
ELVIRA (ARCADE)
ESPAÑA 92 - 1495
F 14 TOM CAT - 2495
F 15 II - 3995
HEART OF CHINA - 4995
KNIGHTS OF THE SKY - 3495
LARRY I - 3795
M1 TANK PLATOON - 3995
SHADOW SORCERER - 2495
SHANGAI - 3495
SPACE QUEST IV - 3995
WINTER SPORT - 1495












DISCOS VIRGENES

10 discos 3 1/2 995
10 discos 3 1/2 HD ... 1.500
10 discos 5 1/4 495
10 discos 5 1/4 HD... 995
10 discos 3" ... 3.900

LIBROS DE PISTAS

DARK SEED	1200	HEARTH OF CHINA	1200	LARRY V	1200	MONKEY ISLAND II	1200
DRAKHEN	1200	INDY	1200	LOOM	1200	SHADOW SORCERER	1200
ECO QUEST	1200	KING'S QUEST V	1200	LOST IN LA	1200	SPACE QUEST I	1200
ELVIRA II	1200	KYRANDIA	1200	MANIAC MANSION	1200	SPACE QUEST IV	1200
FATE OF ATLANTIC	1200	LARRY	1200	MONKEY ISLAND	1200	AVENTURAS AD	1200



AMSTRAD DISCO IMPORTACION

STREET FIGHTER II Consultar



TENEMOS JUEGOS DE SPECTRUM, AMSTRAD, C-64, MSX a 395 Ptas. ¡CONSULTANOS!

BARCODE BATTLER **9.990**



COLECCION ADI EGB/BUP PC 3 1/2 AMIGA

LENGUA ESPAÑOLA

ADI 3º E.G.B. -4995
ADI 4º E.G.B. -4995
ADI 5º E.G.B. -4995
ADI 6º E.G.B. -4995
ADI 7º E.G.B. -4995
ADI 8º E.G.B. -4995

MATEMATICAS

ADI 3º E.G.B. -4995
ADI 4º E.G.B. -4995
ADI 5º E.G.B. -4995
ADI 6º E.G.B. -4995
ADI 7º E.G.B. -4995
ADI 8º E.G.B. -4995
ADI 1º B.U.P. -4995
ADI 2º B.U.P. -4995

INGLES

ADI 7º E.G.B. -4995
ADI 8º E.G.B. -4995
ADI 1º B.U.P. -4995
ADI 2º B.U.P. -4995

ADIBU

ADIBU -2995
ADIBU CALCULO 1º PRIMARIA -4995
ADIBU CALCULO 2º PRIMARIA -4995
ADI LENGUA ESP 3º SECUND. -4995
ADI LECTURA 1º PRIMARIA -4995
ADI LECTURA 2º PRIMARIA -4995





PARA HACER UN PEDIDO POR CORREO, RECORTA EL CUPON QUE APARECE EN LA PAGINA ANTERIOR Y ENVIALO A MAIL VXC:
Pº Santa Mª de la Cabeza,1. 28045 MADRID
O SI PREFIERES HACER TU PEDIDO POR TELEFONO, LLAMA AL: (91) 380 28 92